16 oldal leírás, csalások és tippek!

…E • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA



Ára: 1990 Ft

07 SZÁM

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin

A VILÁGON ELŐSZÖR!

TOY STORY 2

JÁTSZHATÓ DEMO ÉS ISMERTETŐ

A VÉGTELENBE ÉS MÉG TOVÁBB

BUZZ ISMÉT VISSZATÉRT!

TOY STORY 2

AZ ÉLŐHALOTT ÚJRA ITT VAN

Az Evil nagyfőnök Shinji Mikami beszél a Resi 3 és 4 (!) játékokról exkluzív riportunkban

PLAYSTATION 2000

Final Fantasy IX, Metal Gear 2, Driver II, kóstolj bele a jövő terméseibe

A SZEMLE FÓKUSZÁBAN:

TOY STORY 2
LE MANS 24 HOURS
FIGHTING FORCE 2
MEDAL OF HONOUR
THRASHER: S&D
TOMORROW NEVER DIES
XENA: WARRIOR PRINCESS
READY 2 RUMBLE
NFL BLITZ 2000
DISCWORLD NOIR
CHOCOBO RACING

IMAGE © DISNEY/PIXAR



LMA MANAGER ÚTMUTATÓ ■ BUTIK PÁLYÁZATOK ■ JEDI POWER BATTLES
MATRIX ÉS BLAIR WITCH PROJECT (IDEGLELÉS) A PLAYSTATIONÖN
DIE HARD TRILOGY 2 ■ STAR WARS EPISODE I LEÍRÁS ■ IN COLD BLOOD

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztőhelyettes:
Simon Middleweek
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Pete Loretz, Martin Burton,
Jude Edginton
Munkatársak: Nicolas Di Costanzo,
Pete Wilton, Nick Jones, Andy Lowe,
James Price, Paul Rose, Paul McKenzie,
Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley,
Stephen Lawson, Kieron Gillen

Magyar stáb
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Balázs Ildikó, Szántó Panka
Ágnes, Fülöp Judit, Béres Endre, Drapos
Gergely, Palkó Lajos, Szikszai András,
Tóvárosi László, Földessy Máté, Tóth Péter

Foto: Lethenyei László

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

Szerkesztői levél...



2000 van, és ha most körülnézek, nagyon úgy tűnik, hogy mégsem lett világvége. Minden működőnek látszik így első ránézésre, bár ki tudja? Sokáig tartana a dolgok mélyére hatolni. Egy valami azonban biztos: Minden egyes – ismétlem minden – PlayStation konzolról kiderült, hogy teljesen 2000 biztos! Nem ártott nekik a dátumváltás, sőt bizonyos értelemben még használt is, hiszen a fejlesztők már nagyon feszegetik a gép nyújtotta lehetőségek határait. Mint mondjuk a várva várt, kissé (nagyon) megkésett *V-Rally 2* esetében. Az igazi nagyágyú azonban, ezen a demo CD-n a *Toy Story 2*, Buzz Lightyear kalandjaival. Hogy egy közönséges gyerekszoba, vagy egy nappali ennyi veszélyt és izgalmas kihívást rejtsen, azt nem gondoltuk volna. Persze ehhez össze kell menni tízcentis méretűre. De hát valakik ezt is megoldották.

A hó és a télisportok, na meg a száguldás szerelmesei a *Sled Storm* kormánya mögött fognak nagyokat mulatni. Teljesen beleélheted magad a motorizált lesiklásba, a DualShock rázkódik, a felvert hó az arcodba vág... (ez még nem működik tökéletesen, de valamelyik családtagod egy marék hóval a kezében elő tudja idézni a Tökéletes Élményt).

Izgalmas és jópofa – ez már Pac Man, a régi sárga pontfaló. Kissé megújhodott köntösben, a divatos 3D irányzatnak áldozatul esve ismét itt araszol, és hódítani fog, ezt megígérem. Újra kergeti a négy idétlen kis szellem – amíg meg nem eszed a bogyót, amitől aztán fordul a kocka.

Hölgyek, Urak, konfettit arrébb söpörni, fenyőt félretolni, PSX-et összerakni (már ha nincs éppen bekapcsolva) és máris kezdődik a 21. század; vagy inkább a *Worms Armageddon?* Hát, miután már a csapból is 2000 folyik hetek óta, én az utóbbit javaslom.

Jancsina Attila (főszerkesztő)

PSM EXKLUZÍV



CÍMLAPSZTORIK

TÖBBET AKARSZ TUDNI? ERRE TESSÉK!

PlayStation Magazin

TARTALOM

07. SZÁM
2000 JANUÁR





TERVEZET

ELŐZETESEK

SZÍNES



18 COOL BOARDERS 4



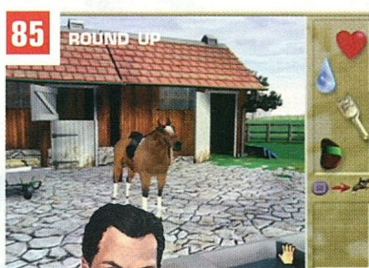
82 ARMORINES



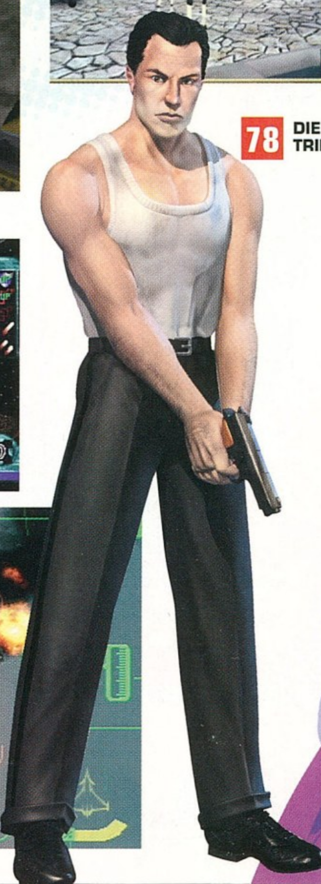
84 SPACE DEBRIS



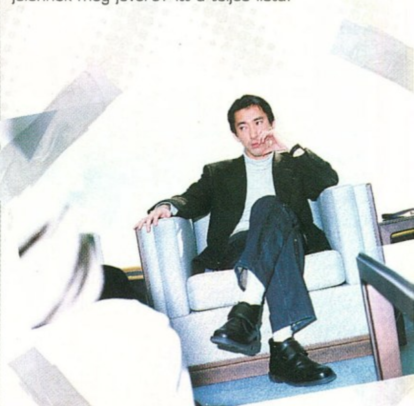
80 ACE COMBAT 3



85 ROUND UP



78 DIE HARD TRILOGY 2



„Itt az idő, hogy górcső alá vegyük Shinji Mikami sötét fantáziáját."

PRESIDENT EVIL 022. OLDAL



20 THEME PARK WORLD

„Elég sok minden van még a Sony tarsolyában a PlayStation számára."

MI JÖHET MÉG... 058. OLDAL

Tény: ***A hivatalos UK PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja.** Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humor Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos r elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embere megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékl segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek me üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



036. oldal

Toy Story 2

Buzz Lightyear újabb hatalmas ugrást tesz előre.

FIZESS ELŐ! Takaríts meg akár 33%-ot! LAPOZZ a 83. oldalra!

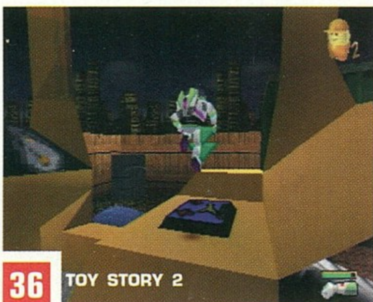
CD-melléklet

Elég szép felhozatal. Csak rakd be ezt a szépséget a konzolodba, és máris élvezhete a legjobb PlayStation játékokat.

MOST LAPOZZ A 93. OLDALRA



SZEMLE



36 TOY STORY 2

RENDSZERES



PILLANTÁS A JÖVŐ ÉV
SLÁGEREIRE

THE BLAIR WITCH PROJECT





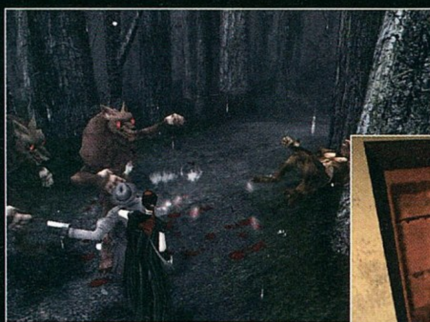
- Kísérteties camping-szimulátor?
- Jön a gyomorideg?
- Jobb, mint a *Resident Evil*?
- Tippünk sincs, de a licensz jó

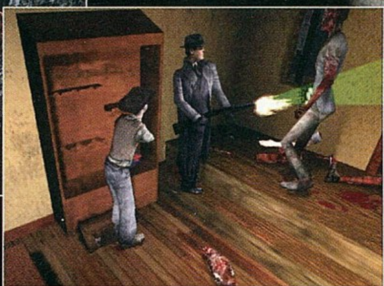
lostanra már mindannyian vagy halálra ijedtetek tőle, vagy halálra ntátok magatokat rajta; esetleg el sem mertetek menni a moziba, ert hittetek az „ijesztőbb, mint az *Exorcist*" dumának. A *Blair Vitch Project* a valaha készült legsikeresebb és legnyereségesebb iggetlen film – így hát nem meglepő, hogy a kulcstartók, pólók, oszterek és egyéb szellemidéző cuccok után valaki feldobja azt az tletet, hogy a film alapján játék is készüljön.



A The Gathering Of Developers (amerikai játékkiadó, amelyet az gyesült Királyságban a Take 2 Interactive képvisel) nemrégiben jelentte be, hogy megszerezte a *Blair Witch* exkluzív jogait, és több C-játék mellett legalább egy programot egy bizonyos „következő generációs konzolra", név szerint a mozi-barát PlayStation 2-re is kihoz ajd. Az első darab egy 3D akció/horror játék lesz, amely a Terminal eality *Nocturne* (3D szellemfesztivál, mely nemrég jelent meg PC-n) ngine-jét alkalmazza majd. A cselekményt illetően még nincsenek adak, de a *PSM* feltételezései szerint a játék nem követi majd túl szoroan a film eseményeit – nem lenne nagy durranás egy olyan játék, ahol árom kempingező egyikének erepébe bújunk, fura zajokat allunk és eltűnünk. A *Blair Vitch* játék megjelenési idejét ég nem hozták nyilvánosságra, e a korai találgatások arra enednek következtetni, hogy a m európai DVD/VHS premiertáján dobják piacra, remélheleg még a jövő évben. ■







PC képek a *Nocturne* világából – talán erre a játékra hasonlít majd legjobban a *Blair Witch*, amikor kijön PS2-re.



LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...

Images: kobal Collection, Movies Store collection

A kifinomult Mr. Powers - egy a sok, PlayStation-babérokra törő filmsztár közül.

FILMEK, JÁTÉKOK ÉS VIDEÓK

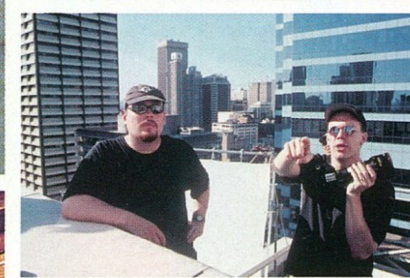
IGEN, BÉBI!

CSÚCSFILMEK LICENSZEIT CSAKLIZTÁK EL A PLAYSTATION SZÁMÁRA

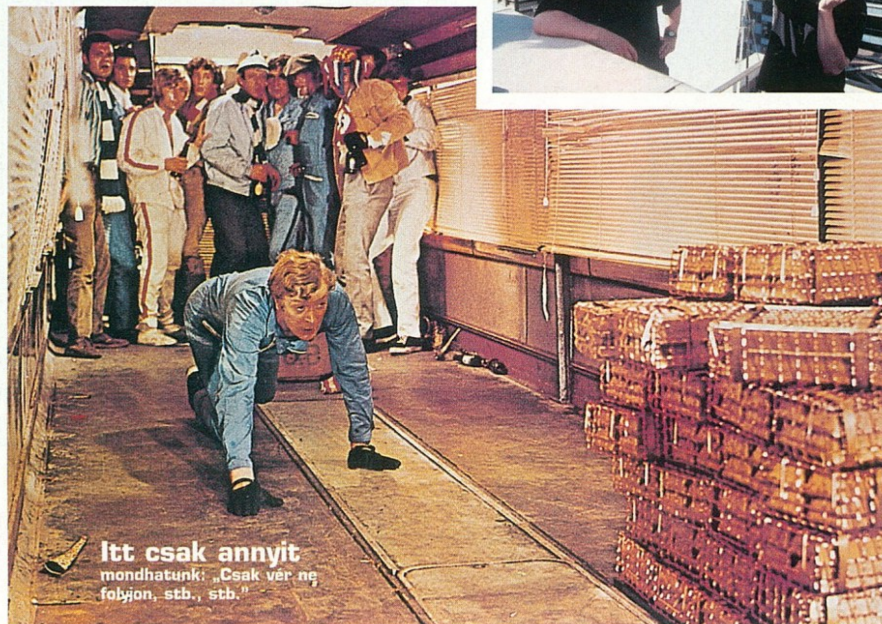
A*ustin Powers, The Blair Witch Project, The Italian Job, James Bond, Mátrix* és *Evil Dead* – íme néhány a nagy mozi-licenszek közül, amelyekre a teljes skálájú szórakoztatás felé haladó játékvilág előrelátó kiadói rátették a kezüket.

„A licenszek mindig is fontosak voltak a játékkészítők számára. Ez a licensz azért lényeges, mert a filmek közönsége ugyanaz, mint a játékoké" – mondta Kelly Sumner, a Take 2 európai elnöke, amikor az *Austin Powers* licensz nemrég lezajlott megszerzéséről nyilatkozott. A franchise több mint 550 millió dollárt hozott 1997 májusa óta; a Take 2 pedig az elkövetkező négy évre több PlayStation és PS2 program piacra dobását tervezi. Hogy a többi, nemrég bejelentett játékról is szót ejtsünk: az *Evil Dead: Ashes To Ashes* a THQ-tól nemsokára megérkezik, a *The Italian Job* az SCi terméke lesz, a *Blair Witch-*









Itt csak annyit mondhatunk: „Csak vér ne folyjon, stb., stb."

ről pedig a hatodik oldalon olvashattok. Egy nemrégiben lezajlott on-line chat (lásd: www.whatisthematrix.com) során a *Mátrix*-guru Wachowski-testvérek a következőket mondták: „Ha a dolgok a megfelelő kerékvágásban haladnak, a videojáték akkor jön ki, amikor a következő film, és lesz is némi köze a kettőnek egymáshoz". A tüzet tovább szította a Wachowski fivérek találkozása a *Metal Gear* író-rendezőjével, Hideo Kojimával (*Mátrix 2* játék a PS2-re, vagy *Metal Gear* film?) és a Shiny cég Dave Perry-jétől származó idézet, mely szerint „játék készítéséről beszélgettek". Friss hírek a következő számban.

Azoknak, akik kételkednek a játékokban megjelenő filmes ikonok hitelességében, íme egy tény: az SCEA nemrégiben jelentette be azt, hogy októberben a PlayStationhöz kapcsolódó üzleti tevékenysége jelentősebb sikereket tudhatott magáénak az USA-ban, mint a mozibevételei. Ez mintegy megerősítése annak, hogy – bár állítólag lankad az érdeklődés, amint a PS2-re várunk – a játékok nagyobb bizniszt jelentenek, mint a filmek.

„A PlayStationnel sikerült áttörnünk a szórakoztatás hagyományos határait, mert közelebb hoztuk egymáshoz az interaktív játékokat, a zenét és a moziszerű látványt" – állítja Jack Tretton, az SCEA értékesítési alelnöke. „Ez a szórakoztatási keverék olyan fogyasztókat is teremtett iparunk számára, akik egyébként nem érdeklődnének a játékok iránt." Ezt az eredményt a PlayStation 2 bizonyára még inkább túl fogja szárnyalni a DVD technológia további terjedésével. A játékipar azonban a pénzügyeken kívül is egyre inkább hasonlít a mozi világára. Egy hét sem telik el anélkül, hogy a játékpiac közelebb ne lépne ahhoz, hogy néhány hatalmas társaság uralkodjon felette – a fúziók és kivásárlások mindennapossá váltak az utóbbi időben és csak idő kérdése, hogy a kiadók száma a minimumra csökkenjen. A játékok maguk is egyre moziszerűbbé válnak. A *Metal Gear Solid* és társai esetében a fejlesztés stádiumában legalább akkora figyelmet fordítottak a moziszerűségre, mint a játszhatóságra. Ahogy a grafika és a hang egyre elavultabb módja lesz a játékok megítélésének, az új kulcsszavak a „cselekmény" és a „karakterizáció" lesznek. Talán ezt érezték meg előre azok a játékkiadók, amelyek nagynevű filmek licenszeit szerzik meg. Az EA nemrég írta alá exkluzív szerződését az MGM-mel James Bond játékok fejlesztésére, kiadására és terjesztésére. A kiábrándító *Tomorrow Never Dies* kiadását egy következő generációs program fogja követni, amely a jelenlegi slágerfilmre, a *The World Is Not Enough*-ra épül majd. „Úgy gondoljuk, Bond már önmagában is egy sor játékmenet-elemet kínál az izgalmas eseményektől és titokzatos szereplőktől az akció-részletekig és az újszerű eszközökig" – fűzte hozzá Frank Gibeau, az EA marketing-alelnöke. A PlayStation 2 egyik korai sajtóanyaga pedig a következő idézetet tartalmazta: „Képzeld el, ahogy besétálsz a képernyőre, és valós időben élsz meg egy filmet – íme a világ, amelybe tartunk." Talán ez az a mondat, amely leginkább kifejezi várakozásainkat. **JC**

„A játékipar egyre jobban hasonlít a mozi világára"

MARGÓ-SZÉLEN

A legfrissebb pletykák, suttogások és mindentudó bólintások. Egy szót se.

• A ***Harvest Moon***, amely lényegében egy farm-szimuláció szerepjáték elemekkel, rövidesen kijön a PlayStationre – Japánban. A programban a gabonatermesztés, állattenyésztés és nyereségtermelés feladataival kell megbirkóznunk. A ***PSM*** valószínűtlennek tartja, hogy a PAL rendszerre is kihozzák a játékot, de még ez is



megtörténhet, ha minden olvasónk ír a Victory Interactive-nak ezügyben.

• Bár a PlayStation 2 még nincs is a polcokon, a ***PSM*** máris a konzol utódjáról szóló pletykák birtokába jutott; az új termék neve – ki hinné – PlayStation 3 lesz. Egy Japánban lezajlott eseményen Shinicsi Okada, az SCE kutatási osztályának vezetője azt állította, hogy a PlayStation 3 minimum ezerszer erősebb lesz, mint a PlayStation 2. Ahhoz, hogy a hardver tökéletesen, valós időben kifejezhesse a 3D mozgásokat, 18 ezerszer gyorsabbnak kell majd lennie, mint a jelenlegi konzolnak. Ujjé.

• Az Ubi Soft a Video System nevű japán kiadóval szövetkezik hivatalos licensszel rendelkező Forma-1 játékok gyártására. A megegyezés mind az 1999-es, mind a 2000-es szezonra vonatkozik, s lehetővé teszi az Ubi Soft számára, hogy nemzetközileg is terjeszthesse a programokat. Valószínűleg minden létező formátumban kijönnek majd a játékok, de a legizgalmasabb kilátásai természetesen a szükségszerű PlayStation 2 verziónak vannak.

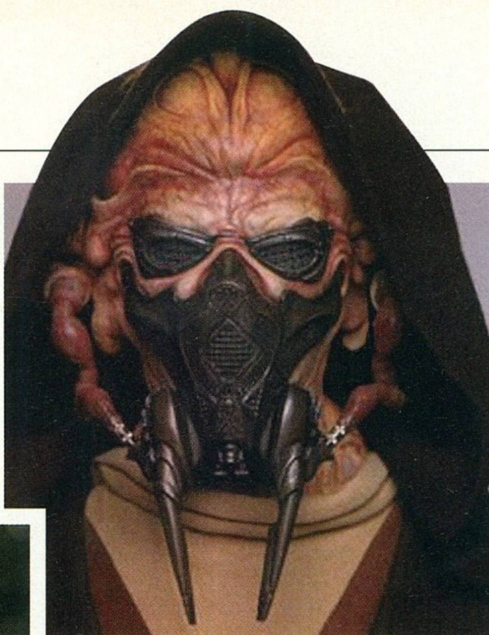
• Érkeznek a hírek az Astroll ***American Arcade*** játékáról, amely minden bizonnyal a PlayStation 2 első retro játéka. A helyszín egy amerikai kisváros lesz, ahol különféle szórakozóhelyeket látogatunk meg és olyan klasszikus játékokat játszhatunk, mint a mini-bowling és a baseball. Lesznek jövendőmondó kabinetek, wurlitzerek, flipperek és egyéb (nem videó-jellegű) játékok is, ahol elverhetjük cyber-pénzünket.

Híreink annyira frissek, hogy még képek sem érkeztek a játékról... Íme egy kicsi a *Masters Of Teräs Käsi*-ból, emlékeztetvén a LucasArts-ot arra, hogy mit ne tegyenek soha többé.











STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

PSM EXKLUZÍV!

SUHINTS EGYET SZABLYÁDDAL

JEDI LOVAGOK A LÁTHATÁRON

QUI-GON DROIDOKKAL ÉS MAGÁVAL MAULLAL KÜZD MEG AZ ÚJ *STAR WARS* JÁTÉKBAN

A játék neve (mély lélegzet) *Star Wars: Episode I Jedi Power Battles* – ezt a címet hallva már érezzük is, ahogy fénykardjaink megnyúlnak. Képzeljünk csak el egy akció-arcade játékot, amelyben Jedi lovagként működünk, energiabotunkkal pedig ellenfelek egész sorát – zsoldosokat, droidokat és orgyilkosokat – tanítunk móresre. Majd az Erő terjedésének élvezetét érezhetjük, ahogy tíz, a film helyszíneire emlékeztető szinten kaszaboljuk végig magunkat. Menjünk végig csuklyánkban a Tatooine sivatagokon, Theed barokk városán, vagy a Gun-Gunokkal teli Naboo mocsarakon.

Ha a rosszfiúkat megcsapjuk a jó öreg erőfütykössel, tapasztalati pontokat gyűjtünk be, ezek nyomán pedig díjakat – új harcmozgásokat, erőt és egészséget – kapunk. A rendszer RPG stílusban működik, tehát bizonyos tapasztalati mérföldkövek elérésekor feltuningolódik karakterünk. Öt Jedi közül választhatunk, ami olyan, mint a Jedi Tanács „Ki Kicsodája". Obi Wan gyors, agilis és erős, de hatalma korlátozott. Qui-Gon Jinn egy éles elméjű bűvész, akinek erős gyógyító és védekező képessége van, de nem túl egészséges. Plo Koon (úgy néz ki, mint a Predator) kőkemény, de lassú, míg Adi Gallia (női Jedi) az előbbiekkel pontosan ellentétes tulajdonságokkal bír. Mace Winduban (a filmben Samuel L Jackson) a tulajdonságok igazi Jedihez méltóan tökéletes egyensúlyban vannak. Yodának, vagy a képtelen kinézetű albínó mamlasznak nyoma sincs, de a LucasArts 2000 tavasza előtt nem hozza ki a *Jedi Power Battles*-t, így még tán nem késő. A Jedik egyébként power-up bonuszokat – például hődetonátort, fénykarderőt és pajzsokat – is gyűjthetnek. Szokás szerint ezeket érdemes a szintek végén megjelenő fő-gonoszok (többek között maga Mr. Sith, Darth Maul) számára tartogatni. Öt hónap múlva már indulhatunk is harcba. ■

> „Qui-Gon egy éles elméjű bűvész, akinek erős gyógyító képessége van..."

MARGÓSZÉLEN

• Tovább keresik a PlayStation konzolon a *Zelda* legyőzőjét – a legújabb kihívó a From Software. A PS1-ről a PS2-re most átírt *EverGrace* egy akció/RPG játék, mely egy Yurt nevű fickóról



szól, aki apja halálát akarja megbosszulni. Kitűnő grafika és kacskaringós történet várható; kiderül majd az is, hogy mi Yurt átkának a titka, vagyis miért hal meg különös jelvénye miatt mindenki a közelében...

• Jövő tavasszal a Sony kihoz egy 15" LCD tévét, amelyet a PlayStationnel, illetve a PlayStation 2-vel való használatra terveztek. A készüléken minden elképzelhető bemenet megtalálható lesz, képminősége pedig sokszorosan felülmúlja majd egy hagyományos tévéét. Természetesen ezt a szupercuccot más hardverrel is használhatjuk, például videóval és DVD lejátszóval – de a PlayStation 2 érkezésével erre már úgysem lesz szükség.

• A Square Electronic Arts nemrég on-line boltot nyitott, ahol játékokat, reklámtárgyakat és mindenféle, a Square-rel kapcsolatos dolgot vásárolhatunk. A www.squaresoft.com/store vásárlói exkluzív cikkeket is vásárolhatnak itt, például a *Final Fantasy VIII* négy CD-s zenei kollekcióját, amelyben Japánon kívül még sosem látott illusztrációk is helyet kaptak. A Square játékkatalógusa már kapható az összes jövőbeni program pedig a hálózaton át is megvásárolható lesz.



• A *Dragon Quest VII* késései ellenére (lásd az Orient Expresszt) az Enix keményen dolgozik azon, hogy a *Dragon Quest 1–4*-et még a jövő évben PlayStationre konvertálja. Mint a Super Famicon (mifelénk SNES néven ismert) berkeiben közölték, a japán játékosok az eredeti változatokhoz képest továbbfejlesztett grafikát és hangokat várhatnak. Az európai megjelenésről sajnos egyelőre még szó sem esett...

DUKEBOX ZSŰRI

TALÁLT, MELLÉ, TALÁN

DUKE NUKEM FEGYVERKEZIK PS2-RE



Képek a *Dukes Forever*-ből és a *Time To Kill*-ből; a kettő keveréke várható PS2-re.

A frappáns visszavágások királya, aki a szavakkal ugyanolyan jól bánik, mint a fegyverrel, most eltávozott a Gti-től (ami most az Infogrames tulajdona) a Rockstar Games-hez. A Rockstart egy olyan szerződéshez jutott, ami biztosítja, hogy Duke Nukem nyugodtan haladjon a PS2 felé.

Duke őrangyalának és az Apogee főnökének, Scott Millernek szavai alapján: „A Rockstar, akárcsak mi, szakítván az eddigi hagyományokkal egy olyan Duke Nukem konzolos játékot akar készíteni, amely van olyan sikeres és újító, mint a PC-s sorozat."

Kizárólag a *PSM*-nek nyilatkozva Sam Houer, a Rockstar főnöke elmondta, hogy „a PS2-es Duke Nukem az eddigi LEGJOBB konzolos verzió lesz. Ígérhetem minden rajongónak, hogy a játék hű marad a Duke filozófiához. 100% akció, a mindenki által kedvelt Duke stílusban és humorral előadva. Duke a videojátékok Schwarzeneggere; szeretnénk ezt a hagyományt megőrizni, a legjobb platform legjobb akciójátékát elkészítve."

> „A legjobb platform legjobb akciójátékát akarjuk elkészíteni" – Sam Houser

A Rockstar eme gyermekét az n-Space elnevezésű programozócsapat készíti majd, akiknek a nevéhez a döbbenetesen jó *Duke Nukem: Time To Kill* is fűződik. „Nagyon erős csapatot hoztunk össze" – folytatja Houser – „bár a fejlesztés még mindig korai szakaszában tart. A játék úgy 2001 körül jön majd ki."

Vissza 1999-be, ahol a GTi neve alatt fut Duke utolsó PS1-es szereplése. A *Planet Of The Babes* alcímet viselő, *Duke Nukem: Time To Kill 2* címmel megjelenő játék áprilisban várható. ■

HEJ-HÓ! HEJ-HÓ!

ÁLLÍTSÁGOK MEG A GALAMBOT!

AZ INFOGRAMES DASTARDLYT ÉS MUTLEYT EGY *FLÚGOS FUTAMRA* INVITÁLJA...

A legendás duó, Dastardly és Mutley úton vannak a PS-re, a következő júniusban megjelenő *Wacky Races*-ben. A közkedvelt szombat délelőtti rajzfilmsorozat szereplői nemsokára tiszteletüket teszik egy *Speed Freaks/Crash Team*-stílusú játékban. A rajzfilm alaptörténete, amire a rajongók biztosan emlékezni fognak: összeférhetetlen versenyzők bohóckodása fura és gyönyörű járművekben. Dastardly és Mutley persze mindenféle eszközzel próbáltak riválisaikkal kibaltázni, ezek az erőfeszítések legtöbbször azonban katasztrófával végződtek...

Számítógépes játékokban értelmetlen volna az extra képességeket egyetlen csapatnak adni, hiszen akkor mindenki bajszos barátunkat és hűséges kutyáját választaná; éppen ezért minden csapat egyedi tulajdonságokkal bír. Pat Panding jó hasznát veszi majd átalakulásra képes autójának, a Slag Brothers a Bouldermobilban gőzölög majd körbe, kétségkívül káoszt és pusztítást okozva. Az Infogrames a komikus oldaláról fogta meg a témát, úgyhogy készülj fel a váratlan dolgokra ugyanúgy, mint Ms. Pitstop ismerős visítására...



A rajzfilmeknél maradva az Infogrames következő darabja az áprilisi megjelenésű pizzafutáros *Radikal Bikers*. Az arcade játék egy az egyben átirataként a PS verzió egy rakás új pályával kecsegtet; híres városokon keresztül száguldozva kell majd az értékes pizzát kiszállítani, mielőtt kihűlne, a vevő haragját kivívva. Pepperoni Párizsban? Szerintünk oké... ■

> „A Slag Brothers a Bouldermobilban gőzölög majd körbe, kétségkívül káoszt és pusztítást okozva"

MARGÓ-SZÉLEN

• A Flying Tiger egy harmadik *Time Crisis* játékon dolgozik, amelynek a címe jelenleg *Time Crisis Alpha*. A kizárólag PS-en megjelenő játék Amerikában a Namco, Európában a SCEE kiadásában várható jövő márciusban; úgy tűnik, a fénypisztolyok mégsem mentek ki teljesen a divatból. A *Biohazard: Gun Survivor* japán megjelenése várhatóan csúszik egy kicsit – erről bővebben később.



• Valószínűleg azon okból, hogy a *Biohazard: Gun Survivor* – még a 6-os *PSM*-ben olvashatatok róla –megjelenésével egy időben jöjjön ki, az ASCII egy új, irányítópados fénypisztollyal jelentkezik. Nem tudni, hogy a TM/M92F-fel, amely teljesen kompatibilis az összes GunCon szoftverrel, a játék is kapható lesz-e, de annyi bizonyos, hogy kötelező minden elszánt arcnak, aki túl akarja élni a *Biohazard: Gun Survivor*-t.

• A Squre Japánban megrendezésre kerülő ezredfordulós show-ja, amelyet nemrég 2000. január 29-ére halasztottak, valószínűleg kisebbfajta hisztériát okoz majd, hiszen az új reklámjában szerepel a IX-es szám is. A Square bejelentette, hogy ugyan lesznek bemutatók új PS2 játékokról, de a *Final Fantasy IX* megjelenése még korántsem olyan biztos. Egy PS2-s DVD-*Final Fantasy* gyűjtemény megjelenéséről is szárnyra kelt egypár hír.



• A *Hazárd megye lordjai*, az *Animaniacs*, *Scooby Doo* és a *Flinstone család* is várható PS-re az amerikai South Peak Interactive és a UbiSoft között kötött szerződés jóvoltából. A megjelenés időpontja egyelőre még bizonytalan, de tekintve, hogy egyik-másik játék már kapható is az Államokban, nem kell soká várnunk. Yiihhhááá!





„Vannak alkalmak, amikor félre kell tenned a saját erkölcsi nézeteidet...”

IN COLD BLOOD

SZÓVAL, FORRMADALMAT AKARSZ?

CHARLES CECIL

A *BROKEN SWORD* SZÜLŐATYJA A JÖVŐRŐL BESZÉLGET A *PSM*-MEL

Charles Cecil videojátékokkal foglalkozik, szinte annak kezdeteitől. Cége, a Revolution Software készítette el PS-re a point-n-click-es Broken Sword sorozatot, és most lázasan fejlesztenek PS2-re. A *PSM* összeült vele, és arról kérdezte, hogy szerinte milyen irányba halad a videojátékok fejlődése

PSM: Úgy hallottuk, hogy ön még a videojáték-ipar hőskorában kezdett el ezzel a témával foglalkozni.

Charles Cecil: Aha, 1981-ben kezdtem szöveges kalandjátékokkal, ZX-81-re és Spectrumra. Különböző kiadóknak dolgoztam, mielőtt 1990-ben megalapítottam volna a Revolution-t (Forradalom)

PSM: Milyen játékokon dolgozott az elmúlt időkben?

Charles Cecil: Ööö... több százon!

PSM: A szöveges játékokban a játékos fantáziája legalább olyan fontos volt, mint a képernyőn látható szöveg. Ön szerint ez áll a mai játékokra is?

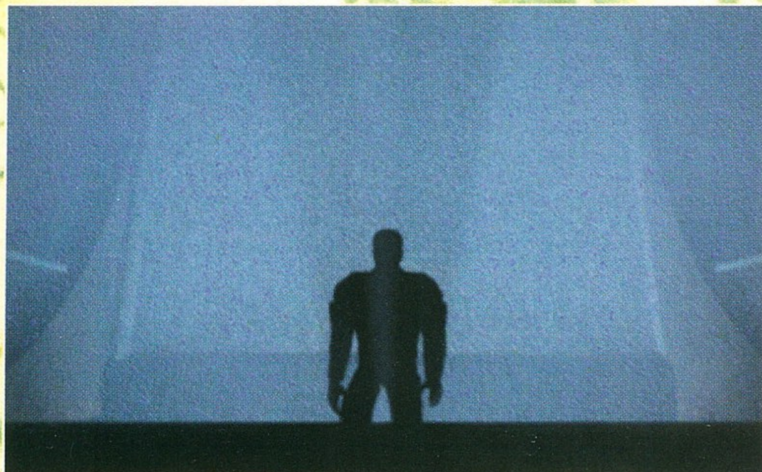
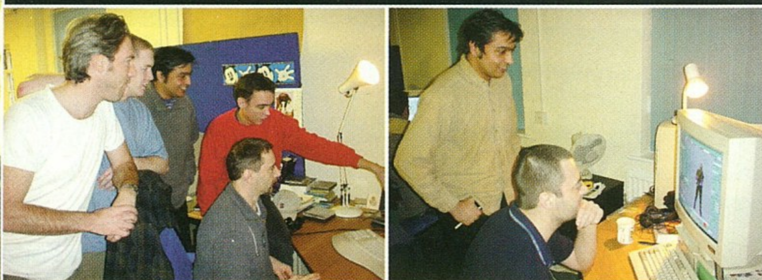
Charles Cecil: A szöveges játékoknak azt a benyomást kellett kelteniük, hogy több van bennük, mint valójában. Találkoztam olyan emberekkel, akik játszottak a játékaimmal, és sokkal gazdagabban írtak le egy helyszínt, mint ahogy én azt elképzeltem. A mai legjobb játékok ugyanezt teszik – a technikáknak azonban sokkal árnyaltabbnak kell lenniük, hiszen a játékos is jóval több információt kap.

PSM: Mi keltette fel az érdeklődését a videojátékok lehetőségeiből?

Charles Cecil: Az elejétől kezdve elbűvölt a médialehetőség. Egy új művészeti forma úttörői vagyunk – olyan lehetőségek állnak előttünk, amelyek a szórakoztatás egyéb területén sosem voltak elérhetők. Az interaktivitás egyedül az interaktív szórakoztatásra jellemző, és ezt kizárólag a digitális médium teszi lehetővé. Egy olyan környezetet hozunk létre, amelyre a játékos hatással lehet, és befolyásolhatja a történet végkimenetelét.

PSM: Mit gondol, a PS2 megjelenésével milyen irányban halad a játékok fejlődése?

Charles Cecil: A fejlesztőknek már sikerült olyan játékokat létrehozniuk, amelyek képesek előidézni olyan alapvető érzelmeket, mint a félelem vagy az izgalom, de ritkák az olyan mélyebb érzések, mint a szomorúság vagy a vágy. Azzal, hogy a Sony a PS2




Fotó: Pete Loretz

Saját munkájuk nagyszerűsége felett érzett örömében a Revolution csapata életre kelti főhősét.

processzorát Emotion (érzelem) Engine-nek nevezte el, jelezte, hogy az új konzolra olyan játékokat kívánnak piacra dobni, amelyek képesek ezeket a kifinomultabb érzelmeket is kiváltani; a fejlesztőknek most meg kell tanulniuk szélesebb érzelmi skálán dolgozni.

PSM: A nemsokára megjelenő *In Cold Blood* című kalandjáték is ilyen lesz majd?

Charles Cecil: Ilyesmi. Az *ICB*-ben vannak alkalmak, amikor szinte eggyé kell válni a karaktereddel, amikor félre kell tenned a saját erkölcsi nézeteidet annak érdekében, hogy úgy cselekedhess, ahogy azt a karakter is tenné. Azon kapod magad, hogy agresszívvé kell válnod az emberekkel, akikkel a játékban találkozol – csak így juthatsz tovább a következő részhez.

> „Úgy gondolom, hogy sokat tanulhatunk a filmes technikákból, amellett, hogy szem előtt tartjuk a különbözőségeket"

PSM: A Revolutionnek nagy sikere volt a *Broken Sword*. Hogy kívánja átvinni ezeket a játékokat a jövőbe?

Charles Cecil: A point-n-click játékok hanyatlásának egyik oka az volt, hogy inkább a fejtörőkön, mintsem a történeten alapultak. A jövőben a kalandjátékoknak a történet köré kell épülniük, amiről a játékos dönti el, hogy milyen irányban haladjon, és a fejtörők arra szolgálnak, hogy ebben megakadályozzák – hasonlóan a filmekhez, ahol a főhős mindig konfliktusokba keveredik, amelyek hátráltatják céljainak elérésében. Úgy gondolom, hogy sokat tanulhatunk a filmes technikákból, amellett, hogy szem előtt tartjuk a két médium különbözőségeit.

PSM: Mik a tervei a jövőre nézve? PS2 játékok?

Charles Cecil: Természetesen a legtöbb energiát a PS2-re való fejlesztésre fordítjuk majd. Eszközökön dolgozunk egy olyan történet-központú játék elkészítéséhez, amely a technika és a kreativitás terén egyaránt kihasználja az új konzolt. **DM**

LOADING


Catherine Channon, a Sky One boszorkányos vörös hajú riportere otthagyja a képernyőt, és a *PSM*-nél keres nyugodtabb életet.

szócső

ROSSZ SZÁJÍZED LESZ AZ ÍZLÉSTELEN REKLÁMOKTÓL?

Manapság sok kiadó sokk-taktikát alkalmaz a minél nagyobb nyilvánosság eléréséhez. A *Messiah* PC-s verziójának legújabb hirdetésében egy enyhébben átalakított képen a Pápa látható, amint éppen egy méretes jointot szív – úgy gondolták, majd biztosan a vidám oldalát látja a dolognak. A Pápa az ilyen drogos poénoknak akkor látja a vidám oldalát, amikor a Vatikán Durex-forgalmazóvá válik.

Hasonló szellemben az SCi is a címlapokra került azzal a kijelentéssel, hogy tervezik egy sorozat elkészítését, amely a *Nagy Vonatrablás*-on alapszik, és amelynek „tervezési konzultánsaiként" Ronnie Briggst és Bruce Reynoldst jelölték meg. A Take 2 *GTA2*-je is botránnyal hirdette magát (a „Lopd el ezt a játékot" hirdetésekről van szó). A *GTA2* launch-partyján a vendéglistán szerepelt Bruce Reynolds, Dave Courtney, és egy olyan férfi, aki a Take 2 szerint az angol szervezett bűnözés egyik feje, Freddy Foreman. Kedves. Hol lesz ennek vége? Ha a *Rat Attackhoz* egy döglött rágcsálót is adnak, hírhedtebb, tehát jobb játék lett volna? És a *Carmageddon* sokktaktikája csak arra való, hogy elvonja a figyelmet a sokkolóan rossz játékmenetről? Szavazz a pénztárcáddal – a Virgin *Messiah* hirdetéseit sok sikeres magazin kiadója bojkottálta a jó ízlésre hivatkozván. Az sem segít, hogy ezek a reklámok ócskák; a kiadók bármilyen mélyre lesüllyednek azért, hogy minél nagyobb nyilvánosságot kapjon a játékuk, még ha ez a szervezett bűnözés támogatását jelenti is. Lehet, hogy ha elkezdenék embereket ölni, én is bekerülnék egy játékba?

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

3. Dino Crisis

„A múlt megmentésére irányuló kísérlet elszabadítja az elfeledett borzalmakat"

A CSELEKMÉNY:
Kirk, a zseniális kémcsőkirály újfajta, tiszta energia felfedezésére irányuló kísérleteit a kormány meghiúsítja. Eljátssza saját halálát, és magánlabort hoz létre egy távoli szigeten. Egy különleges ügynökök háromfős csapata ejtőernyővel landol a tudós új lakhelyén. Küldetésük: megtalálni dr. Kirköt, kideríteni kísérletei természetét, és visszahozni őt. Csakhogy akad egy kis probléma: úgy tűnik, Ibis szigetét emberevő dinoszauruszok lakják. Esetleg ezek a szörnyetegek Kirk pokoli ügyködésének melléktermékei? Meglehet...

A LÉNYEG:
A *Jurassic Park* felnőtt változata

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
Biztos siker! A *Se7en* és a *Fight Club* után Fincher tökéletesen át tudná ültetni a videó-érzetet valami divatosba. Sorvino már bebizonyította, hogy elegyíteni tudja a gyanússágot a szemtelenséggel, az izompacsirta Keanu pedig a *Mátrix*-szal többé-kevésbé visszaverte a „tud egyáltalán játszani?" jellegű vádakat. Jackson pont megfelelő Rick, a szellemes hacker szerepére, Nortonnak pedig meg kellene adni azt a lehetőséget, hogy koraérettségét bizonyítsa a Millenium utáni Colonel Kurtz szerepében. Csak maradjon az egész klausztrofóbiás. Maradjon a színhely is – kellenek a sötét, szomorú végzetű, pánikszerű pillanatok. A FELÉIG PEDIG SEMMIKÉPP NE MUTASSÁK MEG A SZÖRNYEKET. Tartsák meg a rejtvényeket is. Vonják be a közönséget (emlékeztek a *Die Hard With A Vengeance*-re?). És tartsák meg az idézetet: „Ez nem vicc! Most támadott meg minket egy bazi nagy gyík!" **Andy Lowe** ■



Szemtől szembe a jura-korabeli veszedelemmel. Itt az orrunkban a veszély szaga...

A SZERPEOSZTÁS



▲ Gail, a csoport vezetője – Keanu Reeves



▲ Regina, a fegyverspecialista – Mira Sorvino



▲ Rick, az elektronikai és számítógépes specialista – Samuel L. Jackson



▲ Dr. Kirk, a fiatal, de őrült tudós – Edward Norton



▲ Az emberevő dinoszauruszok – Godzilla és, ööö, Godzooky. Hát persze.

Photos: Movie Store Collections

AZ IGAZSÁG FÁJL

HALMAVÁNSZKY TIBOR A MCDONALD'SBAN BÉNÍT

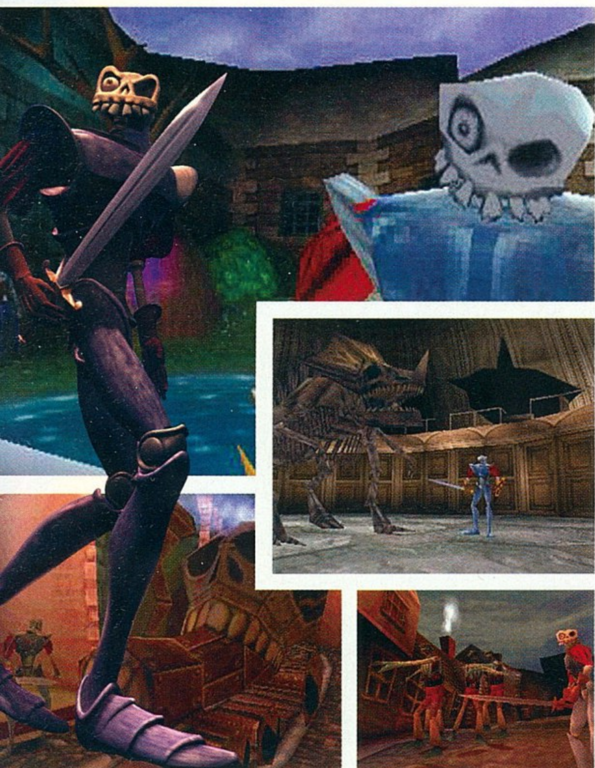


Az egész kb. egy évvel ezelőtt történt. Hallottam, hogy egy új szendvics van a McDonald'sban, valami Fu-nevű. Be is mentem egy ilyen étterembe, de sehogy nem akart az eszembe jutni ez a név – persze annyi eszem nem volt, hogy elolvassam a táblát! Fogyott a sor, én meg egyre csak azt ismételgettem magamban: fu... fu... fu... Aztán én következtem! És abban pillanatban, mikor az eladó kérdőn rám nézett, beugrott az isteni szikra, én pedig diadalmasan vágtam ki: egy T'ai Fu-t kérek!
Hopp valami baj lehet, a gyerek vigyorog! És ekkor, ha hiszitek, ha nem, a pult alól előhúzott egy PSX-es T'ai Fu játékot! Rám nézett, és csak annyit kérdezett, "itt fogyasztod?" Képzelhetitek, hogy álltam ott! Aztán elkezdtünk nevetni, a srác pedig felvilágosított, hogy az új szendvics, amire gondoltam, az a McFu – a T'ai Fu CD-vel lehet, hogy rosszabbul jártam volna, már ami az emésztést illeti!
Epilógusa is van a sztorinak – összehaverkodtunk Győzővel, mert így hívják – és azóta együtt nyomulunk a PS-en! ■

Computer Média
Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.

1033

Furcsa PlayStation tapasztalataid voltak? Küldd be őket (egy igazolványképpel) és nyerj egy díjat!



A Viktória-korabeli Nagy-Britannia sosem lesz a régi. A *MediEvil 2*-ben a fővárost elárasztják az élőholtak...

A MEDIEVIL 2 JÖVŐ ÉV ÁPRILISÁRA VÁRHATÓ

ÉN VAGYOK A FELTÁMADÁS

SIR DANIEL FORTESQUE ÚJRA A SZÍNEN

Dan Fortesque új kalandokra indul onnan, ahol a rendkívül népszerű *MediEvil*-ben abbahagyta. Legalábbis egy időre... A gonosz mágus, Lord Zarok legyőzése után a feltámadt Sir Dan békésen eltávozott az élők sorából. Újra. De nem örökre...

Az új játék cselekményében, amely 1888-ban, London városában játszódik, Lord Palethorn, a Viktória-kori főbűnöző megtalál néhány kószа oldalt Zarok varázskönyvéből és elsüti az Örökkévalóság Varázslatát. A világ szerencséjére a varázslatnak mellékhatásai is vannak. Sir Dan bőrébe bújunk és belevetjük magunkat a Jó és a Rossz harcába, ahogy mindkét fél Zarok kódexének elveszett lapjait keresi.

A *MediEvil 2* kezdetén Sir Dan csupán kiállítási tárgy egy múzeumban, de életre kelvén később 17 izgalmas szinten kell végigkóborolnia. Szükségtelen mondani, hogy jó csomó furcsa szörnnyel kell megvívnia a hősnek – zombikkal, kövér és szakállas nőkkel, csúszó-mászó koboldokkal és társaikkal.

A Sony Cambridge Stúdiója által kifejlesztett új játék szintjei nagyobbak, mint elődjéé, a rejtvények megfejtése pedig központi szerepet játszik a programban. Simon Gardner, a Cambridge csapat vezetője így nyilatkozik: „Sikerült elérnünk egy olyan kidolgozottsági, grafikai és játékmenetbeli mélységet, amellyel kevés játék vetekedik." Az új játék képeit nézegetve azt mondhatjuk, igaza lehet.

Hősünk sokféle álruhát kap (többek között Dan-kensteint), és új fegyverek egész arzenálját használhatja – a hagyományos pallostól a modern és (1888-ban) igen korszerű Gatling puskáig. Utóbbi maximális pusztítást visz véghez az útjába kerülő ellenfeleken (a Dual Shockkal egyébként különösen élvezetes elsütni). A *MediEvil 2* megjelenése 2000 áprilisára várható. ■

FÁJDALOM NŐVÉR

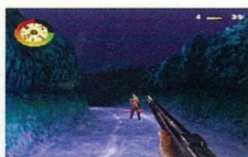
VÉRES MŰTŐJE



Fájdalom Nővér minden hónapban kiválaszt egyet a PlayStation legdurvább játékai közül és diagnosztizálja a fizikai sérüléseket, amelyeket a valóságban szenvednének el a szereplők. Ebben a hónapban a *Medal Of Honour* van terítéken, melyben semmi sem véletlen...



MEDAL OF HONOUR









Diagnózis

A nem halálos lövések mozgásképtelenné teszik a katonákat, akik belső sérüléseikből származó vérzésekbe, alapvető szerveik elzáródásába és elvágott artériáikba halhatnak bele. A test alsó részébe (hasüreg, lágyék, térdizületek) becsapódott golyók elviselhetetlen fájdalommal járnának. A lábsérülések töréseket, paralízist, idegsérüléseket, maradandó izomsérüléseket és fertőzéseket okoznának, amelyek sok esetben amputációt eredményeznének.

Prognózis

Háborús helyzetekben gyakran még a kezelhető sérülteket sem lehet meggyógyítani, mert nem jut el hozzájuk az orvos. Nagyon valószínűtlen, hogy azok, akiket kint hagynak éjszakára, túlélnék. A vérveszteség miatt bizonyára sokkot kapnának. A mell-lövések azonnali szívleállást, vagy tüdőkollapszust (egyik, vagy mindkét tüdő mellsérülésből származó összeesését) okoznának, amely bizonyára másodperceken belül halálhoz vezetnének. A fejlövések először a koponyát zúznák össze, ahol vérzést, agysérülést, az agy vérellátásának elzáródását, vagy oxigénhiányt, majd halált okoznának. ■

A valóságban Fájdalom Nővér Mandy Miles, a londoni Charing Cross Kórház sebészetének vezetője.

KAMU!

VALÓDI ÁLHÍREK... FERDÍTÉSEK... GONOSZ PLETYKÁK

Az EA Sports! mozgásmegörökítő nagymenői bejelentették a jaj-ugye-nem-ez-lesz-az-utolsó fociszimulátor, a *FIFA 2000* update-jét. A *FIFA 2000: Big Club Edition* a FIFA új versengésének összes csapatát felvonultatja majd. Még a Corinthians-t is. Meg azt a „p" betűs portugál csapatot. Az engine nem ismeretlen számunkra – KIVÉVE azt az új opciót, hogy testre szabhatjuk a bíró kopasz fizimiskáját... Őrült „foci" téma e hónapra!!! Itt egy vadonatúj cheat a *This Is Football*hoz. Ha egymás után megnyomod a ↑, ⊗, ↓, ⊗, ⊗ gombokat a címképernyőn, új játékost kapsz – a túlsúlyos, fociőrült brit pénzügyminisztériumi szóvivőt, David Willandet!!!... A *PSM* kémje a Capcom USA háza táján járt és egy ízes pletykát mesélt. A *Fight Club: The Game*-ről van szó ugyebár. Most már az idősebb fivérrel rendelkező kissrácok is élvezhetik Mr. David Fincher féktelen, kvázi-fasiszta fist 'em up játékának brutalitását. A program a „kalandozzunk a gyászos metropoliszban" és a „félmeztelen arcade csuklóropogtatás" stílusokat ötvözi. A nagy durranás az egészben az, hogy a különleges harcmozgások rejtettek maradnak és minden kópiában máshogy jelennek meg. Mozgásainkat mi magunk alakítjuk ki. Karakterünk a MIENK! Itt a SZABADSÁG! VIVA ZAPATA! Jövő márciustól... Mr. Pssszt a király! ■



***FIFA 2000*: Rejtett kincsestár**

PlayStation Double Impact Party
2000. január 21.
A harmadik évezred tripla durranása!

ny Music lemezbemutató: Double Impact Music for PlayStation, audio CD + játszható PlayStation demó CD. Készülj a XXI. század első V-Rally II nokságára! Amatőr kategóriában Peugeot 206-ossal mérheted össze ügyességed másokkal, az 5506-os ausztráliai pályán. A profik saját beállítá- kal játszhatnak szintén az 5506-os ausztráliai pályán. Kipróbáltad már a most megjelent Millennium Soldier nevű játékot? Ebben a shot'em'up egóriájú játékban is keressük a legjobbat! A versenyt kieséses alapon rendezzük, egymás ellen kell harcolnotok öt életig. A három kategória első om helyezettjét értékes ajándékcsomagokkal díjazzuk! A nyeremények között CD-k, szoftverek, pólók, plakátok, újságelőfizetések szerepelnek.

arty: 22 órától fergeteges buli, Resident: Dj. SpigiBoy & Duffy, Guest: Dj. Levi

ajnokság ideje alatt rendkívüli vásárlási lehetőséget kínálunk számotokra: akciós áron juthattok hozzá játékszoftverekhez, meghívott vendégeink ei CD-ihez, PSM és PS Tipp magazinokhoz.

ökéletes szórakozást biztosítandó Quiz-showt rendezünk, ahol PS játékokkal, zenével, meghívott vendégeinkkel kapcsolatos kérdéseket tesz fel tek O. J. Sámson, vagy éppen a vendégeket faggatja PlayStationös favoritjaikról.

DOUBLE IMPACT

MUSIC FOR PLAYSTATION

Helyszín:



Budapest, Népliget (a Planetárium mellett)

talan belépés
zetes nevezés a beküldött szelvényen vagy a psm@cmk.hu e-mail címen!
helyszínen korlátozott számban, 18 óráig fogadunk el nevezéseket.

Nevezési lap

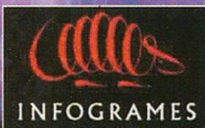
Név: ....
Cím: ....
Telefonszám: ....

Nevezett játék:
- V-Rally II amatőr
- V-Rally II profi
- Millennium Soldier













TERVEZET

2000. JANUÁR

TERVEZET A *PSM* RÁPILLANT A JÁTÉKIPAR FEJLESZTŐINEK LEGÚJABB TERVEIRE, JÁTÉKHÍREIRE

BETEKINTÉS

Beszélgetés Dave Perryvel, a Shiny Entertainment vezetőjével



Milyen tervei vannak a Shiny Entertaimentnek a 2000. évre?
Végre kialusszuk magunkat, és piacra dobjuk az első több játékos által is játszható játékunkat, a *Sacrifice*-t. (www.sacrifice.net)

A tapasztalat azt mutatja, hogy a PlayStation esetében a valóban tartós sikerek eléréséhez nem elég egy *Tekken* vagy *Tomb Raider* alapú játékklón, valami eredetivel kell előállni. Mik a terveik ezzel kapcsolatban?
Nagy pénzeket lehet keresni a bevált játékok lekoppintásával – ezért is követik sokan ezt a gyakorlatot – de az igazi sikerek eléréséhez újat kell felmutatni. Ez persze drága és kockázatos, szóval a biztos pénz a régi dolgok újra és újrafeldolgozásában van. Szerencsére elég innovatív fejlesztő van a szakmában, akik biztosítják számunkra a folyamatos kihívásokat, és mozgásban tartanak minket. Egyre több ötletet védenek le, és adnak el – ilyen az *MDK3* a Bioware-től vagy az *Eathworm Jim 3* a VIS Interactive-től. Az új koncepciókkal való kísérletezésben viszont bárki részt vehet.

Az önök cége a jó nevű fejlesztők közé tartozik. Volt valaha részük abban a dicsfényben, amit a sikeres játékok szoktak kölcsönözni alkotóiknak?
Szerintem a játékok fejlesztői a könyvek íróihoz vagy a filmek rendezőihez hasonlóan lesznek híresek. Még nem láttam olyat, hogy olyan ünnepelt sztárokká válnának, mint a Hollywoodi sztárok, vagy egyes tévés személyiségek. Néha úgy gondolom, hogy a legjobb fejlesztőknek joggal lehetnek rajongóik. Ezzel az a probléma, hogy sok nagy kiadó és néhány fejlesztő cég szándékosan nem reklámozza a technikai stábot – attól félnek, hogy a konkurencia elcsábítja őket. Ez igencsak megnehezíti, hogy a fejlesztőkből sztárok legyenek. A Shiny azonban ott reklámozza a fejlesztőgárdáját, ahol csak lehet. Ha megnézik a www.messiah.com-on található weblapunkat, láthatják, hogy az egész a játékról és a fejlesztői csapatról szól. Ezenkívül a dolgozóink minden évben lehetőséget kapnak a nyilatkozásra a Játékfejlesztők Konferenciáján.

Mesterséges intelligencia, mesterséges érzelmek... mi lesz a következő trend a videojátékok terén, így, az új évezred küszöbén?
A következő nagy dobás a szabadság. Ez azt jelenti, hogy a játékos azt teszi, amit Ő akar, és akkor, amikor Ő akarja. Ezzel elkerülhető, hogy a játékok azért váljanak unalmassá, mert egy előre meghatározott történetet követnek. Ezután már az egyszerű létezés is izgalmas dolog lesz a játékvilágban. A szabadság érzete egy új fejezetet fog nyitni a videojátékok történelmében. A *Messiah* csak érintőleges képet ad az ebben rejlő lehetőségekről, még rengeteg munka vár ránk ezen a téren. Viszont, hogyha sikerül megvalósítani a tényleges játékbeli szabadságot, az hatalmas előrelépés lesz minden játék számára.

Mike Goldsmith



Planet Of The Apes



Cool Boarders 4



Theme Park World



Road Rash

TARTALOM...

NÉV:

COOL BOARDERS 4

SZÉLJEGYZET:

TÖBB PÁLYA, TÖBB VERSENYZŐ, TÖBB JÁTÉKELEM... TÖBB LAZA DESZKÁS FIGURA

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Snowboard játék
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Idol Minds LLC
MEG-JELENÉS:	2000 február

FRANCHISE TÖRTÉNET:

COOL BOARDERS:



COOL BOARDERS 2:



COOL BOARDERS 3:



ÁLLAPOT: 80%



A snowboard játékok egyik alapvető része a felszerelésünk színeinek kiválasztása. Nem kell parázni, van itt minden. A mustársárga hogy tetszene...?



A Race mód új jelentőségre tesz szert, mivel a versenytársak mesterséges intelligenciáját annyira felfejlesztették, hogy szinte már emberi fejjel gondolkoznak. Na jó, csak majdnem emberi fejjel...



A *CB4* egyik kifinomult árnyalata az, hogy saját versenyzői statisztikákat szerkeszthetünk a játék elején.

BELEFÁRADTÁL A HÓBA?

A *Cool Boarders 1, 2* és *3* sikere óta sok fejlesztő próbált betörni a havas piacra – egyesek egész jól futottak (helló, X Games), mások buktáztak (szia, Big Air). A *Cool Boarders* sorozat viszont az eddigi legsikeresebb a műfajban; a széria harmadik része például az Államokban 500 ezer példánnyal múlta felül legerősebb vetélytársát. Vajon nem áll fenn az a veszély, hogy a műfaj túlzsúfolttá válik? De igen; a fő probléma azonban mégis az, amelyet a focirajongók már jól ismernek – a licenszek kérdése. Amint a cégek mindenféle hivatalos (és legkevésbé sem fontos) licenszért és jóváhagyásért dulakodnak, a játszhatóság eltűnni látszik a buckák mögött. Egészen eddig a *Cool Boarders* nem esett bele ebbe a hibába, de a legújabb rész sajnos már a licensz-itisz korai tüneteit mutatja. Bár a játszhatóság (még) nem sérült, a hivatalos sajtóközlemény nyomasztóan nagy része szólt a programban megjelenő profi deszkásokról és gyártókról. Ha azt nézzük, hogy a *CB4* arcade stílusú játék, miért is akarnánk „Noah Salasnek" (hogy kicsoda?) bőrébe bújni, amikor saját versenyzőt is tervezhetünk? Khmm.

Manapság a snowboard játékok majdnem annyira gyakoriak, mint azok a programok, amelyeket más, hagyományosabb sportok alapján készítettek. A lavinát elindító játék a *Cool Boarders* volt, amelyet még 1997-ben jelentetett meg az SCEE. Kevesebb, mint három év elteltével a program már a negyedik résznél tart és Chris Cutliff, az Idol Minds vezető producere azt állítja, hogy a *Cool Boarders 4* egy új szintre viszi a sorozatot. Hogy is van ez?

„Sok új figurát építettünk be, a létező elemeket tovább fejlesztettük és a realizmust az arcade stílussal ötvöző játékmenetet hoztunk létre" – magyarázza Chris, majd a játék részére licenszelt deszkásokról és deszkagyártókról kezd beszélni. A *PSM* munkatársait nem győzte meg annyira az az állítás, hogy a 16 profi versenyző és a 34 valós deszka feljavítja az arcade-stílusú játékot, így a játék korai változatával nekiindultak a lejtőnek – persze miután kipróbálták az új versenyző és deszka testreszabás-opciókat.

Sokféle játékmódot próbálhatunk ki, beleértve a szokásos verseny- és trükkfutamokat is. A Trickmaster (Trükkmester) módban megismerkedhetünk a trükközésre való új kezelőszervekkel, amelyek kétségkívül a legnagyobb újdonságot jelentik a *Cool Boarders 3*-hoz képest. Többé nem nehéz pörgéseket és ugrásokat végrehajtani, az egész folyamatot végrehajthatjuk egy gombnyomással, amikor a versenyzőnk a levegőben van. Így a látványos trükköket most már sokkal könnyebben bemutathatjuk.

Aggodalomra semmi ok: nagy rakás mozgás megtanulása vár még ránk, csak egyszerűen úgy tűnik, hogy ehhez nem kell futamokat nyernünk. Az adott pálya legjobb útvonalának ismerete ugyanannyira fontosnak látszik, mint a deszkás irányításának elsajátítása; a fejlesztés

IDÉZET: **„A látványos trükköket most már sokkal könnyebben végrehajthatjuk..."**



A trükkök világának friss színfoltjaival találkozhatunk az új játékban. Néhány ezek közül a hátra-trükkök közül egész látványos...





A Big Air alapvető, de a jó hír az, hogy a kezelőszervek segítségével a korábbinál könnyebben hajthatunk végre a fizika törvényeit is meghazudtoló trükköket.

ezen szakaszában a *PSM* annyit mondhat, hogy az új kezelőrendszer nem olyan nagy szám, mint amilyennek szánták.

Élettartam szempontjából viszont semmi gond a *Cool Boarders 4*-gyel. A „30 hosszabb, vadonatúj pálya, amely tele van különféle akadályokkal és levágásokkal" sokszínűvé teszi a programot, sőt, a pletykák szerint ufó-pálya is lesz – vélhetően titkos bonusként azok számára, akik befejezik a játékot. Osztott képernyős mód és különböző játékmenet-opciók biztosítják azt, hogy a játékosok ne unják meg a siklást; arra is van lehetőség, hogy négy deszkás mérje össze erejét ugyanabban a versenyben.

A pályák grafikai szempontból

sokkal meggyőzőbbek, mint az előző részekben, bár a pompás hótextúrák és hátterek jelentéktelenségbe halványulnak, amint csicsás felszerelésű deszkásaink rikító ruhában ugrálnak a képernyőn. Néhány akadály nem éri el azt a szintet grafika szempontjából, mint a látvány többi része, bár az ígéretes új „hóporlás" effektek segítségével a versenyzők látványosan süppednek bele a hóba.

A *Cool Boarders 4* igencsak eltér az átlagtól, hiszen mind látványvilága, mind játszhatósága nagyban különbözik elődeiétől. Ezzel együtt is csak egy újabb snowboard-játék, amely egy egyre zsúfoltabb műfajban próbál érvényesülni. Most még semmi gond nincs a programmal, de lesz még mit dolgozni rajta, ha hosszabb távon is sikert akarnak vele elérni.

A „*Cool Boarders 4* a sorozat legjobb része" – állítja magabiztosan Cutliff; nos, a látvány és a licenszek szempontjából nyilvánvalóan van igazsága. Sajnos viszont ezektől a dolgoktól még nem feltétlenül lesz jó egy játék. A részletes előzetes nemsokára érkezik. ■

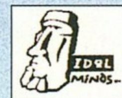
Justin Calvert







A Race módok a *CB4* büszkeségei. Akár az egyenes versenyt, a trükközést, vagy a félcsövet választjuk, buckaigényünk kielégül.

NÉVJEGY:	
CÉG:	
NÉV:	Chris Cutliff
BEOSZTÁS:	vezető producer
SZAKMAI MÚLT:	Chris mintegy tíz éve űzi az ipart; miután eljött a Sega-tól, a *Major League Baseball* és az *NBA Shootout* című PlayStation-játékokon dolgozott
RÁHATÁS:	Az előző három *Cool Boarders* játék, nem meglepő módon
TOVÁBBI INFÓK	
HONLAP:	www.989studios.com

NÉV:

THEME PARK WORLD

SZÉLJEGYZET:

A HMMM... PARK 'EM UP MŰFAJ BEMUTATKOZIK A BULLFROG ÁLTAL KIFEJLESZTETT VÁRVA VÁRT FOLYTATÁSSAL

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Menedzsment szimuláció
KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Bullfrog
MEG-JELENÉS:	2000 február
ÁLLAPOT:	80%



A 3D programváz egyrészt fantasztikus látványt biztosít, másrészt lehetővé teszi, hogy a kamerával körbejárd saját magad.









Most már könnyebben meg tudod valósítani elképzeléseidet. Jó időtöltést...



Kb. öt évvel ezelőtt egy *Amiga* program, a *Theme Park* lehetővé tette, hogy saját parkot alapíts és magad irányítsd azt. Gyakorlatilag mindenért te voltál a felelős, amit te hoztál létre a parkon belül. Szinte lehetetlen volt mindent zökkenőmentesen működtetni. Elég király volt.

A fejlesztők, illetve a vásárlók igényeit egyaránt kielégítve maradt profitképes, és amilyen nehéz volt, olyan népszerűnek bizonyult. Így aztán nem csoda, hogy végül kibővítették egy PlayStation verzióval, majd egy évvel később egy régóta várt folytatással. A *PSM* a *Theme Park World* producerét, Simon Harris-t kérdezte jövőbeni terveiről a programmal kapcsolatban.

„A játéknak két nehézségi szintje van, szóval remélhetőleg mindenki talál benne neki való részt. Ha egyszerűen csak építkezni akarsz, és játszani néhány kört, akkor az *Instant Action Mode*-ot válaszd; abban semmi menedzsment nincs. Viszont ha összetettebb dologra vágysz, játssz a teljes szimuláció móddal. Ott belecsöppensz a sűrűjébe" – magyarázza Simon, majd hozzáteszi, az a lényeg, hogy kipróbálhatsz minden menetet a parkban, illetve játszhatsz a vurstliban.

Az alapvető különbség a játék programvázában van. Ezúttal három dimenziós (3D), miáltal változtatni tudod a nézetet, és a látogató szerepébe is beugorhatsz. A másik fontos változtatás a játék irányításában van. „Az eredeti *Theme Park* simán lemásolta az *Amiga*–féle irányítást egér kurzort használva" – mondja Simon. „A *Theme Park World*-ben egy teljesen új irányításmódot fejlesztettünk ki a PlayStation vezérlőre építve." Az elképzelést meg is valósították.

További újdonság, hogy adott témák alapján építgetheted a parkot. Ilyenek például a *The Lost Kingdom, Halloween World, Wonder Land* és a *Space Zone*. „Ezek alapján nyolc különböző park felépítésére van lehetőség, amik területén összesen több, mint 130 helyszín várja a látogatókat" – tudjuk meg Simon-tól.

A *Theme Park World* nagy újításnak számít egy már eleve súlyosan jó alap után. Megjelenésének napján a látogatottsága várhatóan kb. a *Disney World*–éhez lesz fogható. Először a hullámvasutat próbáld ki! ■

Justin Calvert



Ténylegesen, látogatóként is kipróbálhatod a műveidet.

NÉVJEGY	
CÉG:	Bullfrog Productions
NÉV:	Simon Harris
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Simon számos programon és formátumon dolgozott, legutóbb a *Populous Circuit Breakers* PlayStation verzióján: a *The Beginning*-en.
RÁHATÁS:	Az eredeti *Theme Park*, legutóbb pedig a *Theme Hospital*.

IDÉZET: **„A nyolc park területén összesen több, mint 130 helyszín várja a látogatókat"**

NÉV:

KÖRSÉTA

SZÍVFÁJDÍTÓ BETEKINTÉS A JÁTÉKVILÁG HOLNAPJÁNAK HÍREIBE...

TERMÉKLEÍRÁS



Planet Of The Apes (A majmok bolygója)
A híreneves TV-sorozatból nemsokára híreneves harmadik személyű kalandjáték lesz



SPACE STATION: SILICON VALLEY

Take 2 Interactive: www.take2europe.com

A kitűnő, bár kissé szürreális N64/Game Boy játék hosszú várakozás után a PlayStationön is megjelenik. A megjelenést 2000 márciusára tervezik



ROAD RASH: UNCHAINED

Electronic Arts: www.ea.com

A jövő év elején érkező, megkésett folytatásban lesz kétszemélyes Head-To-Head (egymás ellen) mód és kooperatív Sidecar mód is



EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

THQ: www.thq.com

Nyolc évvel a filmtrilógia után jön ez a 3D kalandjáték, amelyet most az újonnan alakult Heavy Iron Studios fejleszt



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO: www.3do.com

A sikeres *Might And Magic* sorozat a 3DO-tól végre a PlayStationre is eljön, s bemutatót láthatunk a kaszabolással és varázslatokkal tarkított third-person (harmadik személyű) kalandjátékból



CRICKET CAPTAIN 2

Empire: www.empire.co.uk

Az első krikettmenedzser-játék a PlayStation világában; benne valós versenyekkel és Jonathan Agnew kommentárjaival. Kétszemélyes opcióval is rendelkezik



COLONY WARS: RED SUN

SCEE: www.playstation-europe.com

A *Red Sun* a *Colony Wars* sorozat harmadik tagja, amelyben 50, a Földön és a világűrben játszódó, több végrehajtandó feladattal is rendelkező misszió található. Megjelenését 2000 márciusára tervezik



TEAM BUDDIES

SCEE: www.playstation-europe.com

A *Bomberman* kereszteződik a *Tetrisszel* és a *Cannon Fodderrel* ebben a multiplayer akciójátékban. Építs magadnak csapatot, fegyverezd fel őket állig, és már eredhetsz is az ellenség nyomába



TEST DRIVE CYCLES

Infogrames: www.infogrames.com

Versenyezz a 30 licenszelt motorbicikli valamelyikével 12 különböző pályán Hong-Kongtól Bali trópusi szigetéig. A PlayStationre 2000 elején farol be



PLAYER MANAGER 2000

The 3DO Company: www.3do.com

A valódi focimenedzser-játékokhoz az Anco fejlesztőinek szokott némi közük lenni, így lehet, hogy a programból az eddigi legvalószerűbb menedzser-szimulátor lesz



PLANET OF THE APES

Fox Interactive: www.foxinteractive.com

Third-person (harmadik személyű) kaland, amelyet a valaha volt legjobb majmos film alapján készítettek – egy régi álom a *PSM* csapat számára a jövő év során valóra válik. Nemsokára bővebb információval is szolgálhatunk

TOVÁBBI INFÓK

Web honlapok, amelyeken játékok tömegével találkozhatunk...

Omikron: www.nomadsoul.com
Az Eidos kalandjátékának (melyben Bowie is megjelenik) hivatalos honlapja. A program PC-n már megjelent, a PS vagy a PS2 konzolra az év későbbi részére várható

Activision: www.activision.com
Jedi Power Battles, Blade, Spiderman... A jövőbe tekinthettek ezen a címen

Outcast: www.outcast-game.com
Kukkants bele az Infogrames moziszerű mesterművébe, amelynek folytatása már készül a PS2-re

Tenchu: tenchudojo.webjump.com
A *Tenchu* nem hivatalos cyber-tatamija – a folytatás is érkezik hamarosan az Activisiontól!

TERMÉKLEÍRÁS

ACCLAIM 0171 344 5000
www.acclaimnation.com
Moreau House, 112-120 Brompton Road, Knightsbridge, London, SW3 1JJ – Anglia

ACTIVISION 01895 456 700
www.activision.com
Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, Middlesex, UB7 7QL – Anglia

BULLFROG 01483 579 399
www.bullfrog.com
The Mana House, Unit 1A, Guildford Business Park, Guildford, Surrey, GU2 5AG – Anglia

CODEMASTERS 01926 814 132
www.codemasters.com
Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL – Anglia

CORE DESIGN 01332 297 797
www.core-design.com
55 Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS – Anglia

EIDOS INTERACTIVE 0181 636 3000
www.eidos.co.uk
Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London, SW19 3RU – Anglia

ELECTRONIC ARTS 01753 549 442
www.ea.com
90 Heron Drive, Langley, Berks, SL3 8XP – Anglia

GROLIER 01865 264 800
grolier.co.uk
60 St Aldates, Oxford, OX1 1ST – Anglia

GT INTERACTIVE 02082 229 700
www.gtinteractive.com
The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London, NW1 6JT – Anglia

INFOGRAMES 0161 827 8000
www.infogrames.com
21 Castle Street, Castlefield, Manchester, M3 4SW – Anglia

INTERPLAY 0171 551 4266
www.interplay.com
74A Charlotte Street, London, W1P 1LR – Anglia

JVC INTERACTIVE 0171 240 3121
www.jvc.com
44 Wellington Street, Covent Garden, London WC2E 7BD – Anglia

KONAMI 01895 470 500
www.konami.co.uk
Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF – Anglia

MINDSCAPE 01293 651 300
www.mindscape.com
Tilgate Forest Business Park, Elm Park Court, Brighton Road, Crawley, RH11 9YP – Anglia

PSYGNOSIS 0151 282 3000
www.psygnosis.com
Napier Court, Stephenson Way, Wavertree Technical Park, Liverpool, L13 1HD – Anglia

SCEE 0990 998 877
www.playstation-europe.com
PlayStation Careline, PO Box 2047, London, W1A 3DN – Anglia

TAKE 2 INTERACTIVE 01753 854 444
www.take2games.com
Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berks, SL4 1BY – Anglia

TEAM 17 01924 267 776
www.team17.com
Longland House, Wakefield Road, Ossett, West Yorkshire, WF5 9JS – Anglia

VIRGIN INTERACTIVE 0171 551 4222
www.vie.co.uk
74A Charlotte Street, London, W1P 1LR – Anglia

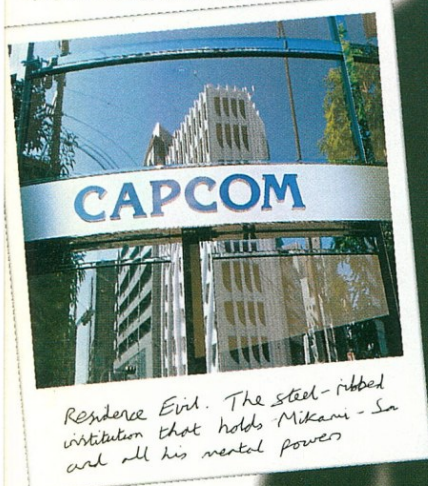
Szöveg: **Mark Donald** Képek: **Martin Burton**

PRESIDENT EVIL

EZ SHINJI MIKAMI. JÁTÉKOK SOKASÁGÁT TERVEZTE MÁR, ÉS Ő A LÁNGELME A BORZONGÁSBAN BŐVELKEDŐ RESIDENT EVIL SOROZAT MÖGÖTT IS. A *PSM* SOK ÉRDEKESET MEGTUDOTT A HŰVÖSEN HIGGADT ARCÚ MESTERTŐL...

Ahogy hosszabbodnak az éjszakák, rövidülnek a napok, s felszáll a köd a *Resident Evil 3* megjelenésének közeledtével, a *PSM* úgy döntött, hogy a legilletékesebb helyen beszélget a jelenségről. Shinji Mikamit játékai zombiktól hemzsegő pompája a PlayStationön megjelenő horror első számú alakjává tette, ezért aztán nem volt más választásunk, mint szembenézni vele. Osaka (japán második legnagyobb városa) szívében, egy biztonságos épületben a *PSM* kísérletet tett a videojáték-világ Wes Cravenének leleplezésére.

A félelem kardinálisa nem rettent meg a *PSM* kiküldött pszichoanalitikusától. Kérlelhetetlen szemei és hűvös nyugalma magabiztosságot sugárzott. Ha egy játékban ő lenne az egyik rosszfiú, biztos legalább hatszor meg kellene ölni, hogy végleg nyugton maradjon. A *PSM* munkatársának gerincén hideg borzongás futott végig. Ideje volt már próbára tenni Japán legsikeresebb újraélesztő szakemberének képzeletét...



Residence Evil. The steel-ribbed institution that holds Mikami-San and all his mental powers

Resident Evil 3: Nemesis



Kezdjük a legfontosabb kérdéssel – ha a Nemesis lény szembekerülne a *Dino Crisis* T-Rexével, melyikük maradna életben?

Bizonyára a T-Rex. Sokkal erősebb és nagyobb, mint vetélytársa. Csak úgy győzhetné le a Nemesis, ha körbe-körbe futna körülötte és megszédítené. A T-Rex agya nagyon kicsi, de feje tekintélyes méretű. Magassága több mint tíz méter. Ha a Nemesisnek sikerül feldöntenie a monstrumot, be tudja zúzni a fejét és KO-val nyerhet.

A Nemesis foglalkoztatja leginkább a *Resident Evil*-re váró játékosokat. Ki, vagy mi inspirálta?

Újfajta félelmet akartam vinni a játékba, valami folyamatos, paranoia-szerű érzést. A Nemesis ezt valósítja meg. Amikor eltűnik az első összetűzés után, állandó félelemmel gondolunk arra, hogy vajon mikor támad újra. A szándékunk az volt, hogy a játékos úgy érezze, valaki állandóan követi. Képzeld csak el, hogy hazamész, s hirtelen mozgást érzékelsz az árnyékban. Úgy tűnik, minden rendben van, de mégis, félelem marad benned – mintha valaki titokban figyelne.

Fejes-esettanulmány



Név: Shinji Mikami
Foglalkozás: producer és rendező a Capcomnál
Kor: 33
Magasság: 168 cm
Szemszín: barna

BELSŐ HASZNÁLATRA

Korábbi játékai
Aladdin (SNES) 1993
Goof Troop (SNES) 1994
Resident Evil (PlayStation) 1996
Resident Evil: Director's Cut (PlayStation) 1997
Resident Evil 2 (PlayStation) 1998
Dino Crisis (PlayStation) 1999
Resident Evil 3: Nemesis (PlayStatio 1999

Hobbik: Filmnézés, óragyűjtés





▸ Ez az ijesztő szorongás az, amelyet a játékosokba akarok ültetni.

Átéltél te is ilyesmit?
Japánban néhány éve nagy publicitást kaptak az ilyen jellegű esetek. Sok hasonló témájú TV-műsort láttam, amelyek jó pár ötletet adtak.

Nem folytattál kutatómunkát a valós életben?
A *Resident Evil 2* team rendezőjének volt egy saját „követője", ijesztő dolog lehetett. Nekem személy szerint nem volt ilyesmiben részem.

Hogyan adhatja vissza egy videojáték azt a félelmet, amelyet egy mániákus követő okozna az életben?
Ha izgalomban tartjuk a játékost, sikerülhet a dolog. Azt akarom, hogy a játékos ne sejthesse előre, hogy mi fog történni. Nem csak a félelemről magáról van itt szó, hanem a meglepetés és várakozás érzéséről is.

Vannak technikák arra, hogy hogyan teremtitek meg ezt a szorongást?
Az egyik a kameraszög használata a játékos észlelésének megváltoztatása érdekében. Az első személyű nézet az eseményeket sokkal személyesebbé teszi. Úgy is fokozható a feszültség, ha hirtelen változtatjuk a fókuszt – harmadik személyű nézetre váltunk, hogy megmutassuk azokat az eseményeket, amelyek a játékos karakterére hatással lesznek. Aztán visszaváltunk első személyű nézetre, s a játékos máris feszült, hiszen tudja, azonnal reagálnia kell majd. Ez az, amin a jövőben dolgozni fogok.

A hang is a feszültségfokozás fontos tényezőjének tűnik a *Resident Evil 3*-ban.
Igen. Az első néhány helyszínen egy bizonyos fajta zenét hallhatunk, amikor a Nemesis közeledik. Alapjában véve ez egy figyelmeztető jelzés. Amikor hallod a zenét, tudod, hogy a Nemesis támadni fog, és fel tudsz készülni. Később viszont szándékosan ezt a zenét játsszuk, bár a Nemesis csak kicsit később jelenik meg. A játékos várja a támadást, de semmi nem történik. Olyan ez, mint Pavlov kísérlete, vagy a *Jaws* zenéje. A játékosok idegeit akarom borzolni.

Milyen más trükköket használtok?
A félelmetes légkört a kiabáló emberek hangjával is próbáltam fokozni. Az utcán embereket gyilkolászó zombikat is be akartam építeni a játékba, de végül elvetettem ezt az ötletet, mert manapság sok a vita Japánban a videojáték-erőszak gyerekekre gyakorolt hatásáról. Így átdolgoztam az ötletet, s a közelben zajló erőszak ijesztő zajaival tesztelem a játékosok idegeit. Nem látsz semmit, de képzeleted helyettesíti a látványt.

A karám izgalmai

2000 júniusában a Capcom ki kívánja hozni Mikami-szan ijesztő élő holtas, Resi-szerű vízióját, amelynek neve „Biohazard 4D Horror". A program fő attrakciója egy virtuális zombi-támadás, amely a látogatókat egy félelmetes számítógépes grafika-bejátszásnak teszi ki. A hidraulikus székek eközben felkavarják a játékosok gyomrát, s vannak bizonyos lyukak is, amelyek hideg levegőt fújnak a nyakukba. Súlyos...





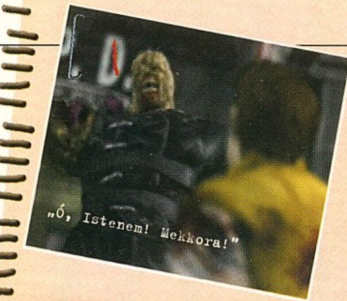


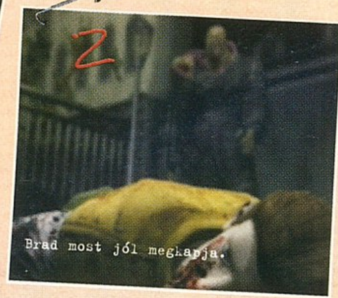
The first Biohazard theme park was based in Osaka. Many visitors were zombie-fondled during its successful six month run.

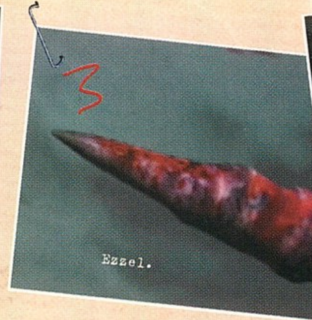




Resident Evil 3: Nemesis



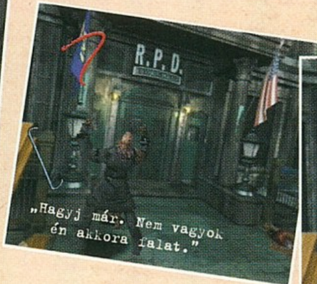


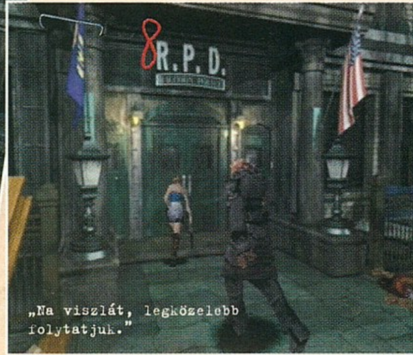


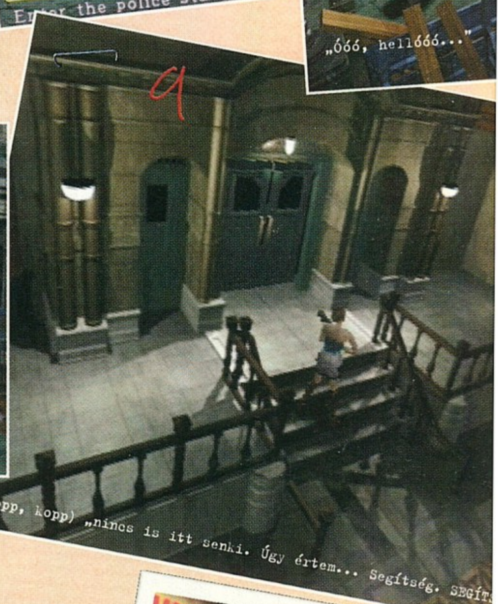












Amikor a Nemesis támad...

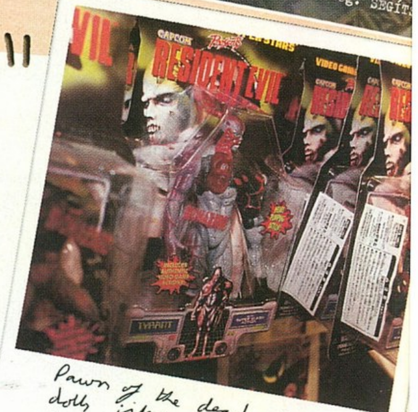
Amikor a Nemesis lény megjelenik, rövidesen érezhetjük is az összecsinált nadrágunk fuvallatát. A videojáték-történelem legijesztőbb epizódjai közé tartozó váratlan, durva támadások fizikailag és érzelmileg is hatással vannak a főszereplőre. Csatoljuk be magunkat.

Mennyire nehéz új fortélyokat kitalálni az emberek ijesztgetésére? A félelemérzetet előbb-utóbb meg lehet szokni.
A *Resident Evil 3*-ban az ellentétes hatásokkal akartam növelni a feszültséget. Például amikor a város utcáin folyamatos sikolyok adják a kísérteties érzést, vagy amikor egy épület belsejében vagyunk, de síri csend honol. Ez nagyon hátborzongató lett volna, de sajnos most nem tudtuk beépíteni a játékba.

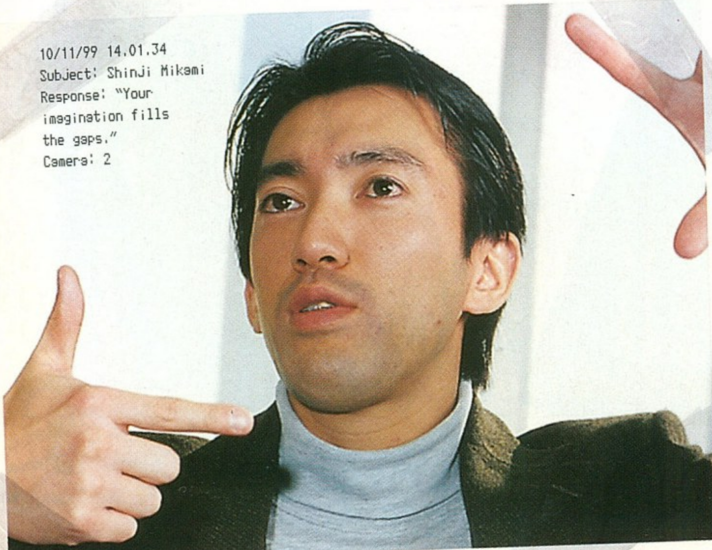
Az ötlet esetleg megjelenik majd egy későbbi folytatásban?
Eljött az ideje a váltásnak. A *Resident Evil* helyett valami egészen újjal szeretnék foglalkozni a jövőben. A félelem központi eleme volt a *Resident Evil* játékoknak, de az új játékomban háttérbe szorul – ez egészen másról szól majd.

Miféle játék lesz az új program?
Az biztos, hogy nem horrorjáték. A *Resident Evil* előtt Disney játékokon dolgoztam, így a boldogságról az ijedtségre váltottam a *Resi* sorozattal. Most vissza akarok térni ehhez és egy olyan játékot szeretnék csinálni, amelyet melegség tölt meg. A *Resident Evil* nagyon sötét, és a félelem a lényege. Egészen újfajta játékot tervezek, amelyben szeretet, boldogság és nevetés is lesz. A legközelebbi rokonoknak talán a *Dragon Quest* RPG-ket nevezném.
A program fantasy jelleget kap majd; tele lesz képzelettel és mélységgel. Kerekebb egész lesz, mint a *Resident Evil* és a játékosokra sok kaland, új dolgok megtanulása, a karakterek érzelmeinek megértése is vár. Egész érzelgősek leszünk a végére.

Miből indulsz ki, amikor elkezdesz egy új játékot tervezni?
Előtérbe helyezem a játék atmoszféráját és azt a hatást, amelyet kelteni akarok vele az emberekben. A *Resident Evil* esetében a félelem volt a lista elején. ▶



Pawn of the dead. Biohasard dolls infest the stalls of Akihabra – Tokyo's electronic city.



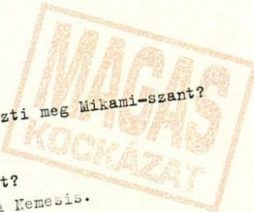
1. széljegyzet

Téma: Mikami-szan fél
Ref: A rettegés oka

Szeretsz másokat ijesztgetni. Mi ijeszti meg Mikami-szant?
A barátnőm.

Ő az inspiráció a Nemesis lény mögött?
Nem igazán. Ő még ijesztőbb, mint a Nemesis.

Alig várjuk, hogy találkozzunk a hölgyikével a következő Resident Evil játékban.



▶ A félelemből kiindulva kellett kitalálnom, hogy mi ijesztheti majd meg az embereket. Nyilván számítanak a grafikai sugallatok és a villám-effektek is; a készítőnek azonban azt is tudnia kell, hogy mivel vonzhatja a játékosokat a programhoz, mitől tetszik majd nekik egy bizonyos grafika, mitől gondolják majd: „Azonnal ezzel a játékkal akarok játszani!" Amint eldöntöttem, milyen érzéseket akarok felkorbácsolni, megtervezem a játék többi elemét is, hogy elérjem a kívánt hatást.

Az eredeti *Resident Evil* három helyiségen alapult – a hallon, a kávézón, és a báron. Innen kiindulva építettem fel a világ többi részét, hozzáadva azokat a részleteket, amelyek segítettek mindegyik helyszínen a megfelelő légkör kialakításában.

A grafikát, a cselekményt és a karaktereket mind alárendelem annak az üzenetnek, amelyet át akarok vinni a játékosok felé.
A félelemre alapoztam mindent, ezért ezzel itattam át a karaktereket és a történetet is. Az eredeti vízióm az volt, hogy hősök pusztítsanak zombikat. Miután kialakult bennem a megfelelő image és atmoszféra, a játék többi részét is ehhez illesztve terveztem meg.

10/11/99 15.49.00
Alany: Shinji Mikami
Válasz: „A félelem volt a lista elején..."
Kamera: 4

Mit élvezel legjobban egy egész új világ megtervezésében?

Kölyökként televíziót néztem és moziba jártam, könyveket olvastam és – természetesen – játékokkal játszottam. Rájöttem, hogy kétirányúsága révén a játék a legjobb módja annak, hogy egy bizonyos mondanivalót eljuttassunk valakihez.
A játékok interaktívak, ami azt jelenti, hogy a design befejezésekor még nem válnak teljessé. Ez csak akkor következik be, amikor a játékos elmerül a programban, és a hatás megjelenik. Az egyéb médiumokat egyirányúság jellemzi, de a játékok esetében „ide-oda repül a labda" a játékos és a készítő között.

Ez azt jelenti, hogy olyan játékokat készítesz, amelyekkel magad is játszanál?

Igen, de minden titkukat tudom, így sosem lepnek meg...

Mennyire izgat a PlayStation 2?

A hardware-ben nagy potenciál rejlik, de nagyon nehéz lesz elérni, hogy a játékok kiaknázhassák a konzol ereje adta lehetőségeket, mert sokoldalúbb képességeket igényel, mint a PlayStation.
A Sony könyvtárakat (előre elkészített programozási rutinokat) is adott a PlayStationhöz, amely azonnal képessé tette a fejlesztőket a következő lépés megtételére. A PlayStation 2-höz viszont nincsenek könyvtárak. A Sony azt mondja, hogy „Minden a tiétek, csináljatok olyan játékokat, amilyeneket csak akartok", de ez jó időbe fog még telni.

Dolgozol valamilyen PS2 projekten?

Dolgozom a PlayStation 2-re készítendő *Resident Evil* játékon, de nem adhatok ki adatokat.

10/11/99 15.51.26
Alany: Shinji Mikami
Válasz: „...és mi ijeszti meg az embereket?"
Kamera: 2

2. széljegyzet
Téma: Pavlov kísérlete
Ref: Vacsoránk a kutyában

Iván Petrovics Pavlov egy orosz tudós volt, aki laborjában kutyákon végzett pszichológiai kísérleteket. Véletlenül felfedezte, hogy ha szól egy csengő, amikor az éhes kutyákat etetik, az állat a csengő hangjáról az eledelre asszociál, és nyáladzani kezd. Sőt, a kuvasz akkor is nyáladzott, ha csupán a csengő szólt, s Iván már korábban elsütötte a velőscsontos trükköt. Hasonló módon esünk áldozatul Mikami-szan viccének, amikor szól a Nemesis zenéje és mi önkéntelenül is várjuk az ütközetet – akár közeleg a szuper-kísértet, akár nem.



3. széljegyzet
Téma: Mikami-szan kedvenc játékai
Ref: Az öröm elve

ALANY

Dragon Quest, RPG, SNES
„Egy harcos szerepébe bújunk, aki a gonosz lordot akarja megölni. Ettől a játéktól nagyon elérzékenyültem."

Derby Stallion, Lóverseny-szimulátor, PlayStation
„Lovakat kell tenyésztenünk és kefélnünk, egészen a verseny napjáig. Nagyon nehéz kitenyészteni a legjobb és leggyorsabb lovat."

Family Circuits, F1-szimulátor, SNES
„A játék tökéletesen visszaadta a Forma-1 veszélyérzetét, mivel akár egy megcsúszás is végzetes volt. Ha hozzáértünk a korláthoz, már véget is ért számunkra a verseny, így folyamatosan a tűkön ültünk. A mai játékok túl könnyűek. Ez viszont nagyon izgalmas volt."

Zelda, Kaland, SNES
„Mindenki ismeri Zeldát."

Csak szépek lesznek a PlayStation 2 játékok, vagy a mélységük is nagyobb lesz?
Ez nem a hardware-en múlik, hanem rajtunk, fejlesztőkön.

Voltál már elégedett bármilyen játékkal?
Nem.

Nem lehet rosszkedvű vége az interjúnak – mi tetszett neked legjobban a *Resident Evil 3*-ban?
Egészében véve nagyon élvezetes játék. A három közül a legélvezetesebb.

Shinji Mikami, nagyon köszönjük.

A *Resident Evil 3* már történelem Mikami-szan számára. A program Japánban szeptemberben jelent meg, és már az első héten egymillió példányt adtak el belőle. Ez azonban keveset számít az újdonságra éhes európai játékosok számára, akik a japánok által elpotyogtatott morzsákon élnek. Azoknak, akik szeretik a véres viaskodást, a *Resident Evil 3* megéri majd a várakozást.

RESI 3: NEMESIS – A TÉNYEK TÁMADÁSA
- Kiadó: Eidos
- Fejlesztő : Capcom
- Európai megjelenés: 2000. február
- Jövő hónapban a *PSM 9*-ben jön a *Resident Evil 3: Az Előzetes...* ■

4. széljegyzet
Téma: Mikami-szan a jövőről
Ref: Több vér

TITKOSÍTOTT

Beszélnél nekünk a *Resident Evil 4*-ről?
A munkálatok már folynak, a játék teljes poligonos grafikája nagy előrelépés lesz.

Milyen ambícióid vannak a játék tartalmát illetően?
Fejleszteni akarom a kezelés módszerét. Egyszerű, de finoman kidolgozott lesz, így a játékos a természetesség érzetével fog végrehajtani olyan mozgásokat, mint például a bekukkantás a sarkok mögé. Ez vonzza majd a játékosokat és nagy hatással lesz bárkire, aki játszik a programmal - akár egy századmásodpercig is.

Ez azt jelenti, hogy több minden történik majd a képernyőn?
Igen. Több dolog történik majd. Azt akarom, hogy az emberek azonnal ráharapjanak. Azt akarom, hogy kikapják egymás kezéből a joypadet azért, hogy ezzel játszhassanak.


SONY
MI JÖHET
MÉG...
SONY

A PS2 elkövetkezendő megjelenése és az eddig példátlan számú PS-ös minőségi játék mellett a PSM a fényes jövőbe, a 2000. évbe tekint...

SZÖVEG: **Pete Wilton** ILLUSZTRÁCIÓ: **Kev Jenkins**

SCEE

Természetesen a világ szeme a PS2 szeptemberi megjelenésén lesz, de a Sony rengeteg játék kiadását tervezi PS-re. A nehézsúlyú versenyzők természetesen a ***Gran Turismo 2*** és a ***Final Fantasy IX*** – az előbbi 500 autója és az utóbbi óriási grafikája valószínűleg kimeríti a PS lehetőségeit. Csak egy bolond fogadna az ellen, hogy mindkettő a toplisták élére kerül, és ott is ragad. Addig is még jónéhány komoly darab várható. Jó esély van a ***Syphon Filter*** elkészültére, és valószínűleg a Psygnosis is előrukkol a ***Colony Wars: Red Sun***-nal és a ***Rollcage Stage II***-vel, amelyeknek a designja és az effektjei biztosan lélegzetelállók lesznek. Az akciójátékok rajongóinak sem kell úgy érezniük, hogy őket elhanyagolják, hiszen a 3D környezetben játszódó ***Erhgeiz*** és a ***Jackie Chan's Stuntmaster***, valamint a következő ***Metal Gear***-nek ígérkező ***Chase The Express*** szintén megjelenésre vár. A sereghajtók pedig a légipárbajos ***Ace Combat 3***, a terrorista-leszedegetős ***Time Crisis Alpha*** és a snowboardos ***Cool Boarders 4;*** a tisztesség kedvéért még a ***MediEvil 2*** is felkerült a listára. Nem elég? A ***Team Buddies*** négyjátékos módja talán majd leköti a figyelmeteket. Az elszánt RPG fanatikusok ünnepelhetnek, hiszen a ***Legend Of Legaia,*** egy kőkemény kalandjáték, a hangulatos ***In Cold Blood*** és a retro-szerű ***Star Ocean: The Second Story*** vár rájuk. Emellett a Sonynak még mindig maradt ideje a ***Space Debris-re,*** a ***Tiny Tanks***-re és a ***Shadow Madness***-re. Ez azonban mind csak a bemelegítés a Sony szeptemberi bankettjére, ahol a PS2 megjelenését majd a ***Gran Turismo 2,*** a ***Ridge Racer V*** és a ***Tekken Tag Tournament*** szentesíti majd – a ***WipEout 4*** pedig megmutatja, hogy milyen gyors is az új konzol... 12 havi útegyengetés után 2000 lesz a Sony legjobb éve 1995, az első PS konzol megjelenése óta.


Gran Turismo2


Tekken Tag Tournament


Tiny Tank



Virgin

Bár a kiadott termékek száma némileg apadt, a Virginnek még mindig van néhány ásza a kabátujjában; például a ***Master Of Monsters,*** ami egy körökre osztott stratégia, vagy a fura 3D-akció, a ***Rising Zan,*** aminek a főhőse egy fegyvereket pufogtató, katanát lengető szamuráj harcos. A cég legtöbb pénze azonban a ***Marvel Vs Capcom*** és a dicső múltat felidéző ***Street Fighter EX3*** (PS2) fejlesztésére megy majd el.

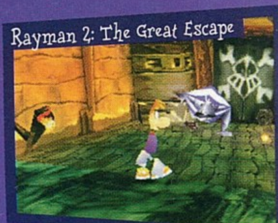

Street Fighter EX3



Ubi Soft

Az ő listájuk talán kisebb, de nem kevésbé fontos. A hivatalos ***F1 Grand Prix*** olyan ellenfeleket kell majd legyőzzön, mint az ***F1 2000,*** míg a ***Rayman 2000*** megkísérel sztárt csinálni kedvenc hőséből.

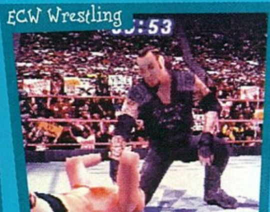

Official F1 Grand Prix


Rayman 2: The Great Escape

Acclaim

Megbocsátható, ha valaki úgy gondolja, hogy az Acclaim elköltözött a ***South Parkba*** (igen, már jön is az ***SP Rally***), de azért van élet Kyle szülővárosán kívül is. A leginkább lenyűgöző a képregényből készült ***Armorines S.W.A.R.M.*** lesz, egy első személyű rovarirtósdi, ahol a rovarok történetesen nagyok, gonoszak és idegenek. Ha inkább a száguldást kedveled, az arcade versenyjáték, a ***Vanishing Point*** pont neked való, az eddigi egyik legszebb PS-grafikával, míg a brutális ***ECW Wrestling*** a legrandábbal. A PS2-re váltva máris itt a ***Ferrari 360 Challenge,*** amelyet a PC-s ***Trickstyle 2*** átirata követ majd.


Armorines S.W.A.R.M.


ECW Wrestling

MI JÖHET MÉG...

Eidos


Resident Evil3: Nemesis

Mivel nem volt elég, hogy 1999-ben szerepelt az újságok főcímeiben (a borítókról ne is beszéljünk), az Eidos ezt még négy masszív darab kiadásával is fokozni szeretné. A PS-en a legnagyobb játéka a ***Resident Evil 3*** lesz; miután elhalászta a Virgin orra elől a licenszet, az Eidos most arról beszél, hogy a zombik sokkal kidolgozottabbak, véresebbek, és lépcsőmászásra is képesek (húha) lesznek. További terv még a démonikus ***Soul Reaver 2,*** amely esetében mindkét konzolra övé az összes jog. Sokkol majd a ***Fear Effect*** (avagy ***Fear Factor***), amely egy film-noirt-mangát keresztező akció-kaland – a renderelt hátterek és 3D szereplők hihetetlen ügyes kombinációja, és több a fordulat a történetben, mint egy hónapnyi Melrose Place során. A kvartett utolsó tagja a PS2-re megjelenő egyik legfontosabb játék, Ms. Lara Croft főszereplésével. Míg a ***Resi 3*** még a sebeit nyalogatja, már felröppentek a hírek a ***Resi 4*** és a ***Dino Crisis 2*** fejlesztéséről. A ***Gex 4*** szintén biztos tipp lehet, de a maga részéről a ***PSM*** inkább a ***Commandos 2***-re, egy döbbenetesen jó Második Világháborús balhéra szavaz. A cég többi terve nagyrészt licenszeken alapul: az EA ***F1 2000***-e mellett itt sorakozik még a ***Formula 1 World Grand Prix*** és az ***ISS Millennium***-ot utolérő ***Champions League 2000;*** várható még egy többszámos ***Olympic Games*** játék is. A minőségi darabok puszta mennyisége azt sugallja, hogy nem igazán maradnak le a SCEE-től.


Olympics

3DO

Reménykedvén, hogy PS-kiadóként az idei lesz a sikerévük, a 3DO stratégiája a sikeres PC játékok konverziója lesz. Az ***Army Men: Air Attack*** és az ***Army Men: Sarge's Heroes*** játékkatonák háborúja, ajánlott leendő kadétoknak. A ***Crusader Of Might And Magic*** (akció/RPG) szintén lenyűgöző, itt a hangsúly a real-time akción és a szövevényes történeten van. A 3DO nemrégiben felkarolta az Anco ***Player Manager 2000***-ét, hogy a sportjátékok terén is nyújtson valamit, míg a ***Battle Tanx***-ban a főszereplők a 30 lövedék/mp tűzsebességű konzervdobozok.


Army Men: Air Attack


Crusaders Of Might and Magic

EA/Fox


Die Hard Trilogy 2


Planet Of The Apes

A FIFA sikerétől eltekintve az EA viszonylag csöndes 12 hónapot tudhat maga mögött. Papíron 2000 is hasonlónak tűnhet, de azért senki se írja le ezt az európai csúcskiadót. Három játék szereplése lehet fontosabb esemény: a ***Die hard Trilogy 2,*** a ***Planet Of The Apes*** és az ***F1 2000.*** Mindenki imádta az első ***DHT***-t, amely vegyítette a lövöldözést, a 3D kalandozást, és az autózást; a folytatás vajon képes lesz-e visszaadni az eredeti izgalmait? A ***POTA*** a kakukktojás a listában, amely könnyen rabul ejthet a fejtörők és a gorillák lecsapkodásának keverésével. Az ***F1 2000*** biztosan hatalmas lesz, de nagyon kemény mezőnnyel kell felvennie a versenyt.

A ***Theme Park World*** és a ***Dune 2000*** jó időtöltésként szolgál majd a stratégiák rajongóinak, míg a többi megjelenésre váró játék címe könnyen megjósolható: ***Supercoss 2000, NHL 2000, Rugby 2000*** és a PS2-es ***Road Rash Unchained.*** Az EA másik PS2-es játékát, az ***X-Fire***-t gyanakodva szemléltük a Tokyo Game Shown, még sokat kell fejlődnie. Ja, és ha valakinek még mindig nem volna elég, valami ***FIFA 2001***-ről is szó van...

GTi


Duke Nukem: Time To Kill 2

Az, hogy nemrégiben az Infogrames felvásárolta a GTi-t, nem igazán befolyásolta a hőn várt PC-s konverzió, az ***Unreal*** végzetét. Bár bizonyos, hogy ez az első személyű lövöldözős kategóriában kiüti a ***Quake 2***-t a nyeregből, a cégnek először is egy játszható demot kéne produkálnia. Nem is olyan rossz ez a késlekedés azonban, hiszen többek között a stílusteremtő ***Driver 2,*** valamint a ***Duke Nukem: Time To Kill 2*** mészárlósdi megjelenésének is köszönhető. Még jobb hír, hogy a ***Driver 3*** és még két ***Oddworld*** játék (***Munch's Oddysee*** – 3D platform/kaland; ***Hand Of Odd*** – real time stratégia) szintén készül PS2-re. Ironikus, hiszen 2000 lehet(ett volna) a GTi legjobb éve.


Driver 2


Oddworld: Munch's Oddysee

Midway

Reménykedvén, hogy PS-kiadóként az idei lesz a sikerévük, a 3DO stratégiája a sikeres PC játékok konverziója lesz. Az ***Army Men: Air Attack*** és az ***Army Men: Sage's Heroes*** játékkatonák háborúja, ajánlott leendő kadétoknak. A ***Crusader Of Might And Magic*** (akció/RPG) szintén lenyűgöző, itt a hangsúly a real-time akción és a szövevényes történeten van. A 3DO nemrégiben felkarolta az Anco ***Player Manager 2000***-ét, hogy a sportjátékok terén is nyújtson valamit, míg a ***Battle Tanx***-ban a főszereplők a 30 lövedék/mp tűzsebességű konzervdobozok.


Ready 2 Rumble Boxing


Hydro Thunder

Take 2


The Blair Witch Project


Kiss: Psycho Circus

A PC-s sikerek mintájára a Take 2 a PS-en is beindult, egy zsáknyi licensszel és folytatással. A ***Blair Witch Project,*** az ***Austin Powers*** és a ***Kiss: Psycho Circus*** szinte leírhatatlanok, míg a ***Railroad Tycoon 2*** és a ***Spec Ops*** az ésszerűbbeknek való választás. A ***PSM*** még megszavazta a ***GTA*** 3D-s verzióját PS2-re, és az a hír, hogy a Rockstar felgyúrja a ***Duke Nukem***-et PS2-re azt mutatja, hogy a Take 2 nagyon beindul.

Empire


Sheep


Ford Racing

A terelgetés eddig nem sok játékkészítőt inspirált, de a ***Spyro 2***-ben való megjelenése azt mutatja, hogy az Empire ***Sheep***-jében mégiscsak működhet. 30 idióta négylábúval indulva a feladatod 16 veszélyes pályán való átsegítésük, ravaszság és a puszta erő segítségével. Jön még a ***Ford Racing,*** amely magáénak mondhatja 12 autógyártó licencét. Ha ez nem jön be, labdázhatsz is a ***The Golf Pro***-ban és a ***Cricket Captain***-ben, de ha nem vonzanak a sportok, talán már az jó szórakozás lesz, hogy végignézheted, vajon a ***Speedball 2100*** elkerüli-e a jövőbeli sportszimulátorok vesztét...

Konami

A ***Metal Gear*** és a ***Silent Hill*** hatalmas piaci és kritikusok körében egyaránt elért sikere után valószínű, hogy a Konami kicsit visszavesz 2000-ben. Ennek ellenére a kiadónak még mindig van a tarsolyában egypár bestseller. A legmeglepőbb lehet talán ***Dance Dance Revolution*** című játéktermi darabjuk átirata, amely jópár nappaliban vad ugrálásra serkentheti a játékosokat. Hogy a játéktermi verzió padlón elhelyezett, ugrásra érzékeny irányítóeszköze miként szerepel majd a konzolon, még nem egészen világos, de a játék jó társasága lesz a várva-várt DJ szimulátornak, a ***Beatmaniának.*** A közönség szereplése óhatatlanul szükséges az ***International Track and Field 2***-höz, amelyben 15 számban teheted próbára állóképességedet és időérzékedet. ***Final Fantasy IX***-et megszégyenítő programokat aligha várhatunk, a ***Suikoden 2*** és a ***Vandal Hearts 2*** RPG akció duó megjelenése inkább valószínű. A ***Suikoden 2*** 108 szereplővel boldogít, míg a ***Vandal Hearts 2***-ben 120 különböző fajta fegyver és páncél áll rendelkezésre, hogy kicsit felforrósítsa a csatajeleneteket... Két nagyról még semmit sem tudni; ez a kettő a ***Konami Rally*** és az ***ISS Millennium.*** A ***Konami Rally*** a ***Colin McRae 2*** versenytársa lenne, és ebben található a lehető legnagyobb számú zuhanás és kanyar, az ***ISS Millennium*** pedig az ***ISS*** focijáték feldolgozása. Kevésbé titokzatos az ***NBA In The Zone 2000,*** a kosárlabda-sorozat legújabb darabja. A Konaminak sok múlik azon, hogy PS játékaik érnek-e el jelentősebb sikert az egyre telítettebb piacon.


Beatmania


Int' Track n' Field 2

PlayStation 2

Nos, hogy mik lesznek a PS2 nagy durranásai? Íme a PSM top 10-es listája azokról a játékokról, amelyekre jövő szeptemberben már oda kell figyelni...

Gran Turismo 2000 — SCE

Tökéletesség négy keréken – csak most hőeffektekkel és olyan autómodellezéssel, amelyben maga Pininfarina sem találhatna hibát. Abszolút licenc, abszolút imádnivaló, abszolút eltéveszthetetlen.

Ridge Racer V — Namco

A PS öreg hölgye angyali bombázóvá változott, hiszen az arcade izgalmakat most a tökéletes valósághűség is erősíti. Fantasztikus autómozgás-modellezés, rejthető lámpák, szikrák, füst, sebesség. Vrrrr, Vrrrrrrrr, stb.

Eternal Ring — From Software

Merülj el ebben a real-time 3D RPG-ben. A hősies Cainnek 100 gyűrűt kell megtalálnia, de vajon hol vannak elrejtve? Harcolj, hogy kiderítsd az igazságot.

Dark Cloud — SCE

Kapaszkodj fel a repülő szőnyegre és haladj szigetről szigetre falvakat alapítva, hogy megállítsd a gonoszt. Gyönyörű tájak...

Oni Musha — Capcom

Szamuráj-eposz (2000 karakter mindenki ellen?) lopakodással, kardokkal, rejtvényekkel. Le tudod győzni a gonosz Ota Nabunga-t? Hai!

Tekken Tag Tournament — Namco

Olyan érzés, mintha egy renderelt filmet játszanál a villámgyors és kőkemény harcossal. A név önmagáért beszél.

Street Fighter EX 3 — Virgin

Az alábecsült 3D-s Street Fighter végre elcsendesítheti a kritikusokat egy taktikai verekedős verzióval, amely kívül-belül teljesen király.

The Bouncer — Square

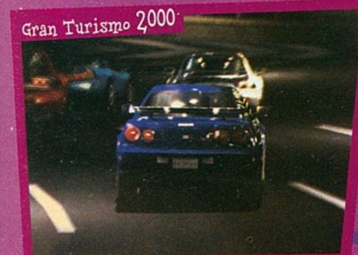
A moziszerű bandaháborús thriller, amire mindig is vágytál. Többjátékos harcok, az eddigi legszebb grafika.

500 GP — Namco

Egyenesen a játéktermekből itt az a motoros játék, amelyben a legtöbb a bedőlős, kanyargós akció. Igazi versenyzőknek – igazán izgalmas.

X-Fire — EA/Square

Első személyű kaland, amely jelenleg nem döbbenetes grafikájával, hanem az igényes történettel és egy rakás csúnya gépfegyverrel dicsekedhet.


Gran Turismo 2000


Ridge Racer V


Tekken Tag Tournament


X-Fire

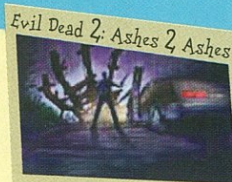
Activision


Vigilante 8: 2nd Ofense


Spider-Man

A nnak ellenére, hogy eljuttatta a PS tulajdonosokhoz a ***Quake II***-öt, az Activision nem ül a babérjain. Legelőször is itt a folytatása a sokak által alábecsült lövöldözős ***Vigilante 8***-nak; a ***V8: 2nd Offense*** az utcán játszódik. Újabb sokk a ***Nightmare Creatures II*** – az eredetit rémálomszerű volt irányítani, remélhetőleg a folytatásban ez megváltozik. A deszkások nagy örömére a ***Tony Hawk's 2***-ben rövidesen már PS2-ön gyalulhatják térdeiket. Három képregénylicensz is tiszteletét teszi majd: a ***Blade***, a ***Spider-Man*** (nem adták lejjebb: a ***Tony Hawk*** engine-jével), és arról szólnak a pletykák, hogy a régóta várt ***X-Men***-t újradolgozzák, hogy passzoljon a nemsokára beinduló mozifilmhez. A ***PSM*** úgy tudja, hogy az Activision még jónéhány nagy projecten – a ***Star Trek: Red Squad***-on és a nemrég bejelentett ***Jedi Power Battles***-ön kívül – dolgozik, azonban ezek 2000-ben való megjelenése még nem biztos.

THQ


Evil Dead 2: Ashes 2 Ashes


Rugrats 2

A 2000. év egyik legfurább eseménye, hogy a pankráció-fanatikus THQ 18 év után feléleszti az ***Evil Mad*** filmlicenszét. Az ***Evil Mad: Ashes 2 Ashes*** moziszerű horror, sok vérrel, láncfűrészekkel és shotgunnal. A ***Resi 4*** riválisa lenne? Meglátjuk... A pólyás korosztálynak itt van még egy ***Rugrats*** folytatás, és emellett (nincs menekvés) az ***MTV Extreme***, valamint a ***WWF Smackdown*** szögez majd a képernyőhöz.



Körséta

Az elkövetkezendő legjobbak PS-re

		Flintstones Bowling	Ubi Soft	*Scooby Doo*	Ubi Soft
Animaniacs Splatball	Ubi Soft	*Galarians*	Crave	*Stunt GP*	Hasbro
Asterix & Obelix	Cryo	*Great Train Robbery*	SCI	*The Italian Job*	SCI
Casper 2	Sound Source	*Guardians Of Darkness*	Cryo	*Teletubbies*	BBC
Digimon World	Bandai	*Guilty Gear*	System 3	*Toshinden 4*	System 3
Duke Of Hagsend	TLC	*Mary King's Riding*	Midas	*Victory Boxing 3*	JVC
Dukes Of Hazard	Ubi Soft	*Prince Of Persia*	TLC	*Wild Wild West*	Ubi Soft

Top 10

A PSM saját listája a legjobbakról. Az összes tuti siker!

1. Colin McRae Rally 2: Az off-road klasszikus újjászületett formában.
2. Driver 2: Új városok eme nagyszerű menekülős játékhoz.
3. Final Fantasy IX: RPG, amely a végsőkig kihasználja a konzolt.
4. In Cold Blood: *Broken Sword* felnőtteknek? Izgalmas...
5. Konami Rally: *Metal Gear* négy keréken. Talán.
6. Jedi Power Battles: Intelligens *Star Wars* ütlegelősdi.
7. Syphon Filter 2: A Sleeper sikerének folytatása.
8. Unreal: A PC-s első személyű lövöldözős PS-re.
9. X-Men: Nagy siker lehet, ha a mozifilm megjelenésére kicsit átdolgozzák.
10. Messiah: Egy igazán eredeti játékötlet...


Colin McRae Rally 2


In Cold Blood

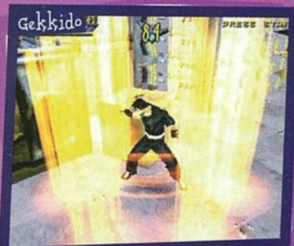

Unreal

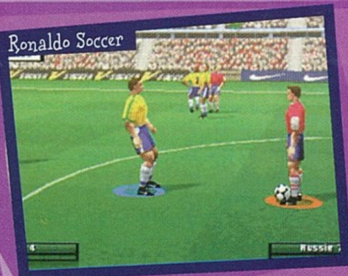

X-Men

Infogrames

Miután magába olvasztotta a Gremlint és az Accolade-et, az Infogrames az egyik legtöbb játékot megjelentető kiadóként masírozik a 2000. évbe. Nehéz megmondani, hogy ebből a hatalmas listából mely programok lesznek igazán sikeresek. A mi tippünk az ***N.GEN***, egy légsikló-verseny rövidítésekkel, fejlesztési lehetőségekkel, és 38 pályával – ez lehet a ***Gran Turismo*** szárnyakkal. Ott van még a ***Gekido***, egy 3D-s, történet-alapú verekedős és a ***Ronaldo Soccer***, amely a brazil szupersztárra épül. A ***Premier Manager 2000*** felveheti a versenyt a ***Player Manager 2***-vel, míg az ***Eagle One: Harrier Attack*** újabb kísérlet a repülőgép-szimulátorok PS-en történő megvalósítására, kétjátékos móddal. Nem kevesebb, mint három ***Test Drive*** játék várható: a ***TD6***, a ***TD Off-Road 3***, és a ***TD Cycles*** jóvoltából. A road-műfaj fanatikusainak szimpatikus lehet a ***Radikal Bikerz***. Pusztán nosztalgiából lehet melegíteni a többjátékos ***Wacky Racers***-re, amely most már megérkezhetne Japánból egy rakás dinamittal meg egy csomó aljas trükkel... A játékpiacot felfalni kívánó stratégiájának megfelelően az Infogrames az 1999-es évet a GTi megvásárlásával fejezte be; érdekes lesz megnézni, hogyan bánnak majd a sikeres ***Driver*** sorozattal PS-en és PS2-n.

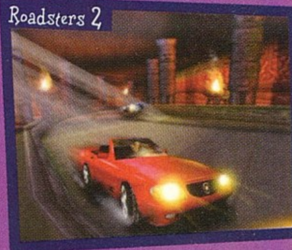

N.Gen


Gekkido


Ronaldo Soccer

Titus

A PS-piacon még mindig csak alig észrevehető Titus elkötelezte magát annak, hogy ne a többieké legyen minden – a Virginről és az Interplayről van szó –, így a ***Robocop*** újra hadrendbe áll, és a ***Top Gun*** azzal a gondolattal játszadozik, hogy elhagyja a Terra Firmát. A legtöbb felelősség azonban mindenképpen a PS2-ön megjelenő ***Roadsters 2*** vállain nyugszik.


Roadsters 2



Interplay

Nem ezek a legjobb idők a Titus/Virgin konglomeráció harmadik tagjának, de az Interplaynek van egy lehetséges sztárja a Shiny ***Messiah***-ának képében. Bizonyosan az eddigi játékötletek legfurcsábbikaként a ***Messiah***-ban egy gyermekangyalt alakítasz, akiben megvan a képesség mások testének birtoklására a Sátán legyőzésének céljából. További kellemes napokat szerezhet a régóta várt japán RPG, a ***Baldur's Gate*** is.

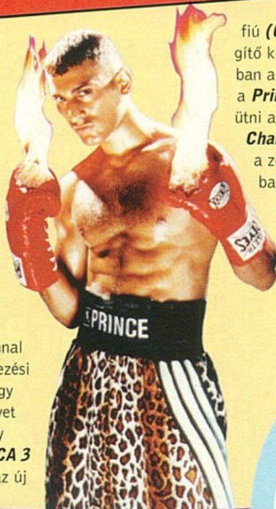



Messiah

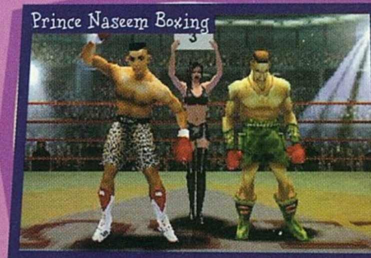
Codemasters

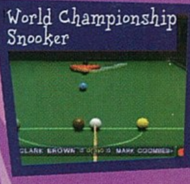
A Codemasters 1999-ben mint a legeredetibb kiadó jelentkezett, az ***LMA Manager*** és a ***Music 2000*** megjelentetésével. A mostani kiadási listát már többen figyelik árgus szemekkel; az angol cég a sportjátékokra hajtott rá. A ***Colin McRae Rally 2*** minden játékos kívánságlistájának tetején kell elhelyezkedjen, hiszen az első rész off-road versenye mára szinte művészeti ággá nőtte ki magát; 300 extra autó-poligonnal és rengeteg intenzív pályatervezési munkával később a ***McRae*** úgy tűnik, elhalássza az első helyet a ***V-Rally 2***-től. Addig is egy gyors szervizelés után a ***TOCA 3*** visszatér a pályára, míg az új fiú ***(Off The Road)*** megkezdheti bemelegítő körét. A többi megjelenésre váró játékban a puszta izomerő érvényesül: a ***Prince Naseem Boxing*** megpróbálja kiütni a ***Knockout Kings***-et, míg a ***World Championship Snooker*** szinte életre kelti a zöld posztót, és a ***Micro Machines*** lábbal hajtott nyolcjátékos minimarathonná válik a ***Micro Maniacs*** képében.

Az örökké meglepetést okozó Code-ék háza táján csak két dolog biztos: az ***LMA Mabager 2*** és a ***Music 2001;*** hát persze...




Colin McRae Rally 2


Prince Naseem Boxing


World Championship Snooker


Micro Maniacs

PSM ÉRTÉKELÉS

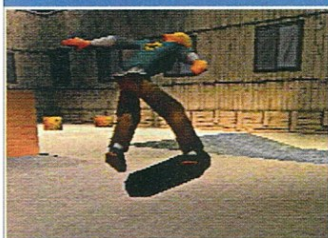
10	A valóban megérdemelt Arany Tízes. Csak tökéletes játékoknak adományozzuk.
9	Szuper szoftver – minden előítélet nélkül javasolt.
8	Nagyon, nagyon jó. A gyűjteményedben a helye már tegnap, ha nem korábban.
7	Nagyszerű játék kisebb szépséghibákkal. Jó vétel.
6	A „miért úgy csinálták" esete. Nagyon játszható, de néhány zökkenő akad.
5	Az igazi átlag. Semmi eredeti íz, de megérte megvenni – mondhatod majd.
4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondok, vagy roppant unalmas.
3	Ezek már kimondottan rosszul néznek ki. Egynapi játék, legfeljebb kölcsönkérve.
2	Szemét, azonnal felejtsd el. Technikailag is béna, alultervezett és rövid életű.
1	Minden képzeletet alulmúl. Beszélni is kár róla, kerül el.

SZEMLE

RENDES HAVI JÁTÉK SEREG-SZEMLE, HOGY KÖNNYEBBEN VÁLASZTHASS KEDVEDRE VALÓT



Medal Of Honour



Thrasher: Skate & Destroy

A HONAP JATEKA



Megmászhatod a hatalmas székeket, ugrándo hatsz az asztalon, egyszóval készülj fel a szol nyújtotta kalandokra – a játékok szemszögéb

PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ





A nehezebb mozgásokat (például ezt a fali mutatványt) úgy sajátíthatjuk el, ha addig megyünk keresztül-kasul, amíg karakterünk elég versenyképes ezek végrehajtására.









Még ha találunk is egy nagy pontszámmal kecsegtető területet – mint ezt a rámpagyűjteményt is –, fontos, hogy körbemenjünk a szinten, mert különben kegyetlenül lepontoznak.

BÁRMIT, AMIT TE TUDHATSZ, ÉN TUTIRA JOBBAN TUDOM... MÉG A FÁJDALMAS DOLGOKAT IS



Thrasher Skate & Destroy

„Valóban kielégülést nyerünk a trükkök végrehajtása közben"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Take Two/Rockstar
FEJLESZTŐ:	Z-Axis
MEGJELENÉS:	Január
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Ha deszkásnak tartod magad, tedd rá a kezed erre a hihetetlenül szórakoztató arcade szimulátorra

Egy gördeszkás játékról sem beszélhetünk anélkül, hogy megemlítenénk a *Tony Hawk's Skateboarding*-ot, mint az eddigi legjobb deszkás játékot. Ebben az arcátlan arcade programban – legnagyobb örömünkre – még a lehetetlen is lehetséges volt. Lehetséges azonban, hogy még többet ki lehet hozni az irányzatból? Talán létezik más, jobb megközelítés? Nos, ha van ilyen játék, az biztosan a *Thrasher Skate & Destroy.*

A *Thrasher* játékmenete nem túl komplikált – végig kell vinnünk egy deszkást mindegyik szinten, s minden trükkért pontot kapunk egy bizonyos időkereten belül. A szinteket csak akkor tudjuk befejezni, ha elmenekülünk a minket üldöző zsaru elől. Végigmegyünk a szinteken, szponzori szerződéseket kötünk, és jó esetben a történelem legjobb deszkásává (vagy valami ilyesmivé) válunk. Ha valami igazán eredeti ötletet akarunk látni, érdemes kipróbálni a kétszemélyes módot, ahol a deszkások egymással harcolnak – nem a legjobb trükköt akarják itt bemutatni a skacok, hanem a legjobb és legsúlyosabb balesetet. Fantasztikus. Az igazi próba azonban maga a deszkázás.

Ezt a játékot deszkások készítették deszkásoknak. A fejlesztők figyelmen kívül hagyták az arcade stílusú játékmenet könnyebbségét és a szimulációra összpontosítottak. Emiatt jóval többet kell gyakorolnunk, mielőtt akár egyetlen mutatványt is végre tudunk hajtani.

Bárki, aki csupán a gombok össze-vissza nyomkodásával akar májerkodni, kudarcot vall. A *Thrasher* azonban díjazza is igyekezetünket. Ha elég időt szánunk rá, hamarosan a falra is felugorhatunk, valamint combokat és egyéb látványosságokat is könnyedén produkálhatunk.

Valóban kielégülést nyerünk a trükkök végrehajtása közben – ellentétben azzal az idővel, amikor még a gombok csapkodása is elég volt a szemfényvesztő mozgáselemek bemutatásához. A hab a tortán a 80-as éveket idéző zene. Itt nem a *Flock Of Seagulls*-ról van szó, hanem az utca zenéjéről, haver. A Public Enemy, a The Sugarhill Gang és a Grandmaster Flash számai a *Thrasher*-nek különleges suli utáni légkört kölcsönöznek.

Míg a *Thrasher* deszkás szimulátorként kitűnő próbálkozás, azért közelről sem nevezhető tökéletesnek. A kezelés kissé darabos és a vacak kameraszögek bizony megnehezítik a landolást. Ezzel együtt is elmondhatjuk, hogy a *Thrasher*-ben minden megvan, amiről egy deszkás játéknak szólnia kell. A program a kézügyesség próbája, de még fontosabb, hogy élmény vele játszani. Igényel némi munkát, hogy bármire is jussunk vele, de az eredmény megéri az igyekezetet. Bárki, aki a *Tony Hawk's*-ot fantáziadúsnak tartotta, szeretni fogja a *Thrasher Skate & Destroy*-t is – ember, ez a játék súlyosan baró. ■

Nick Jones

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Kicsit lo-fi deszkás érzete van	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Az eleje nehéz, de megéri az igyekezetet	8
ÉLETTARTAM:	Sok trükköt tanulhatunk és számos pályán deszkázhatunk	8

ÖSSZKÉP:
Kitűnő játék, de nem éri el a *Tony Hawk's Skateboarding* szintjét. Ha koncentrálunk és keményen edzünk, előbb-utóbb belejövünk a falak és combok kínálta kihívások teljesítésébe.

8 A TÍZBŐL











Pirotechnikára vágysz?
A *Toy Story 2*-ben van – Buzz power-upok segítségével erősebbre (és zöldebbre) fejlesztheti lézerét.

BUZZ MÉG FÉNYÉVEKRE VAN A LICENSZEKTŐL



Toy Story 2

> „Életveszélyes lesiklásokban lehet részed a

KARTOTÉK

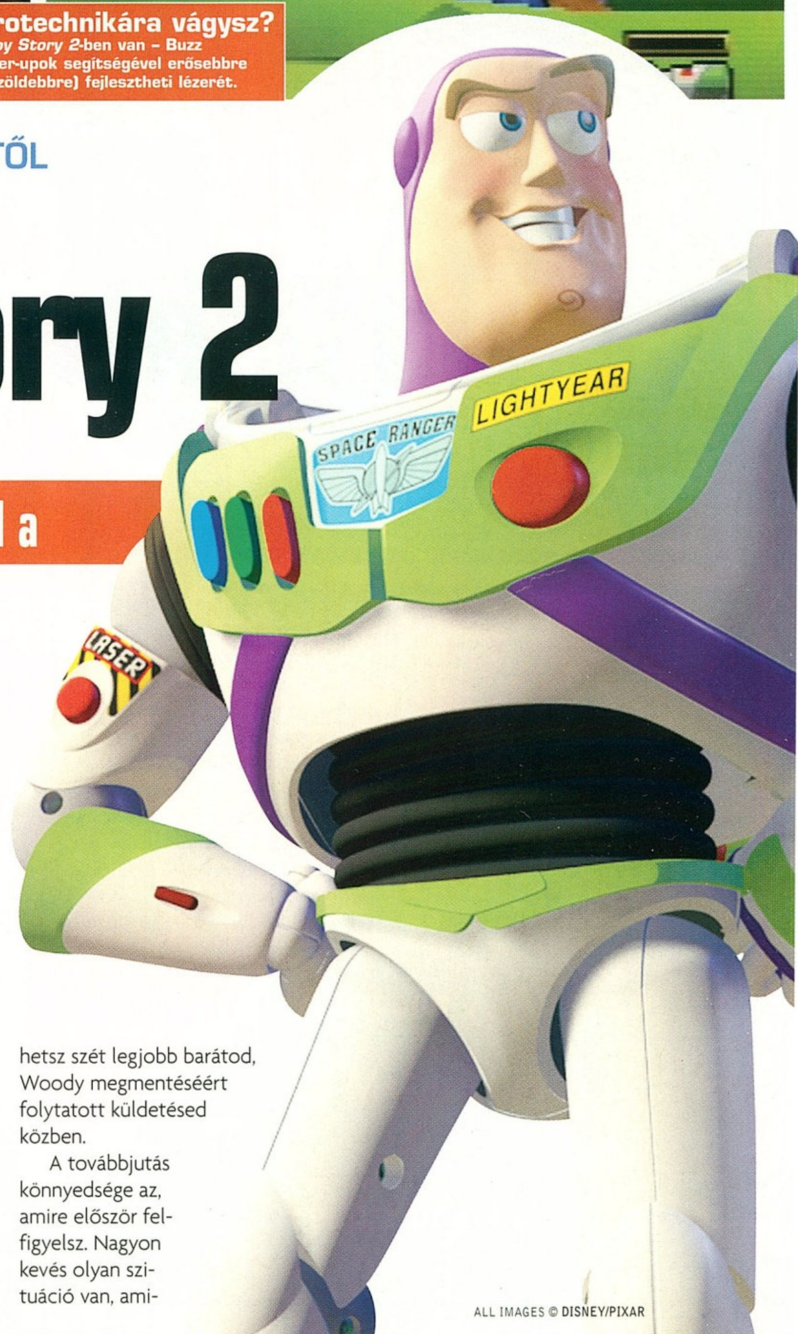


■ KIADÓ:	Activision
■ FEJLESZTŐ:	Traveller's Tales
■ MEGJELENÉS:	2000 február
■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	14 990 Ft
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Emlékszel még az első rész „a végtelenig, és még tovább is" kiszólására? Akkor valószínűleg túl öreg vagy már ahhoz, hogy te legyél a *TS2* megcélzott játékosa – ez azonban nem jelenti azt, hogy tetszeni sem fog. Tulajdonképpen, mint a Pixar számítógépgenerált rajzfilm-mesterművében, sok minden vonzó van a *TS2*-ben azok számára is, akik szerint a *Star Wars* főszereplője Indiana Jones volt, nem pedig az a fazon a *Trainspoting*-ból.

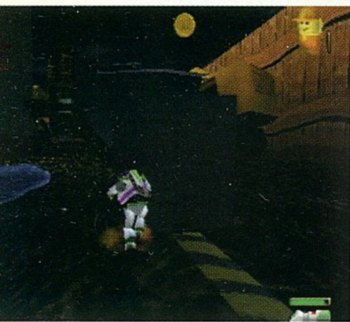
Egy éve még a 3D platformer fogalma nem fért volna meg a szótárban az olyanok mellett, mint a „versenyszimuláció", vagy a „verekedős". Nem voltak igazán 3D-sek, mivel nem rendelkeztek azzal a szabadsággal, hogy odamentél és néztél, ahova akartál. Az *Ape Escape* és *Spyro* utáni *Toy Story 2*-ben megláthatjuk, hová fejlődött ez a műfaj. A külvárosi űrhajós, Buzz Lightyear szerepében egy hatalmas 3D világba lépsz; lépcsőket mászhatsz, az autók motorháztetőjén ugrálhatsz. Életveszélyes lesiklásokban lehet részed a szárítókötélen és takarítórobotokat lőhetsz szét legjobb barátod, Woody megmentéséért folytatott küldetésed közben.

A továbbjutás könnyedsége az, amire először felfigyelsz. Nagyon kevés olyan szituáció van, ami-





Bár a szintek korántsem hatalmasak, sok tennivaló akad rajtuk. Nem csak futni, ugrani, mászni tudsz, hanem tárgyakat is odébb tolhatsz, drótokon csúszhatsz le, és gerendákon lenghetsz.











Lehet, hogy Buzz csak egy játék, de űrkadéti lézere a legtöbb dobozos ellenfél ellen hatásos. Szimpatikus jellemzője, hogy a nagyobb pontosság érdekében belső nézetre kapcsolhatsz. Még Buzz arcának visszatükröződése is látszik a sisak plexijén!

HOGY KELL... KACSAGOLNI



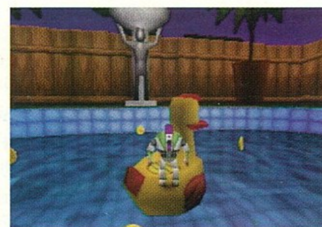
Konzultálj hüllőbarátoddal, és ő elmondja, hogy egy bolygó-token lebeg a medence fölött.



Miután megtaláltad a leeresztett kacsával egyetemben, a te dolgod lesz a kacsát felfújni. Ugorj a pumpára...



Hogy erősebben pumpálhass, használd az ◎-el előidézhető becsapódó mozdulatot.



Mikor felfújtad, ugorj rá a hátára, hogy megmozduljon, és elérhesd a tokent.

szárítókötélen és takarítórobotokat lőhetsz szét...”

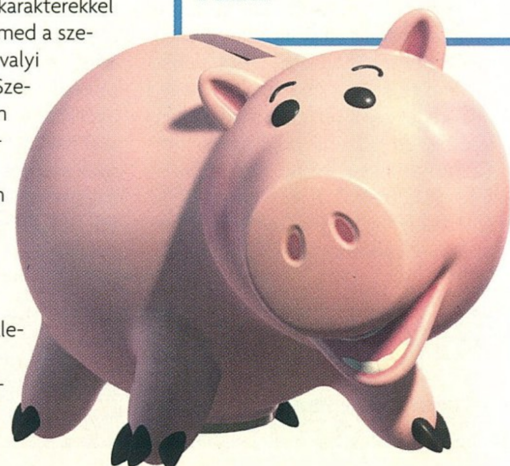
kor úgy gondolod, „Meg kellett volna tudnom csinálni...”. Ugorj rá egy rúdra, és megkapaszkodsz, ugorj elég közel egy gerendához, és őrült tornászként pördülsz meg körülötte; de nehogy abba a hitbe ringasd magad, hogy ettől a játék már könnyű. Eljutni A-tól B-ig egy dolog, azt kitalálni, hogy ezt hogyan valósítsd meg, már egy másik. Mint minden jobb platformerben, itt is először fel kell fedezned a terepet, mielőtt a következő pályára való átlépést megelőzően tárgyakat gyűjtesz be, fejtörőket oldasz meg, főellenségeket győzöl le. Míg a feladatokat a *Toy Story* szereplőgárdájától kapod (Hamm The Pig, Bo Peep), a játék sokkal nagyobb szabadságot ad, mint gondolnád. Veszettül próbálsz majd leelőzni egy játékautót, mielőtt rájössz, hogy ehhez rakétabakancsra lesz szükséged, amelyet egy másik pályán szerezhetsz meg.

Kár volna tagadni, hogy a *Toy Story 2* néhány szintje nem tűnik olyan nagynak. Ha éppen a *Spyro 2*-ben repültél, vagy kergetted a majmokat az *Ape Escape*-ben, klausztrofóbiás érzésed támadhat. Ennek ellenére összetettek a pályák, mindegyiken sok mindent véghez kell vinned. Odaérsz a szerelőcsarnokhoz, és megkérnek, hogy szedj össze öt kiskutyát, oldj meg egy festékkeverős fejtörőt, gyűjts össze 50 érmét, találj öt csavarkulcsot, és győzd le a főellenséget egy gerendákból összetákolt torony tetején.

A régi stílusú 3D platformerektől eltérően ez egy olyan játék, ahol nem lesz gond a nézetek korlátozottságával. Miután vörösen izzó szegecsek fölött átugrálva feljutottál egy állványzat tetejére, vagy felmásztál egy fára, az előtted elterülő táj világklasszis képével jutalmaz a játék. Egy olyan látképpel, amelyet nem homályosítanak el felhők, a szélein nem vész a semmibe, és nem kell hiányosságait sötétségbe burkolnia. A Buzz lézerével való célzáskor megjelenő belső nézet megerősíti azt, hogy milyen jól megtervezett szinteket kell végigvinned, ahogy játékrepülőket szedsz le, vagy éppen a csapdákat tünteted el egy bölcső széléről egy lövéseddel.

Talán a legmeglepőbb dolog a *Toy Story 2*-ben az, hogy milyen könnyű elfeledkezni filmlicensz voltáról. Az ilyen játékok általában mozifilm-bevágásokkal vagy művészien renderelt karakterekkel próbálják elterelni a figyelmed a szegényes játékmenetről; a tavalyi *A Bug's Life* jó példa erre. Szerencsére a *Toy Story 2* nem hasonló típusú „Cindy Barbie ruhában” – egy olyan játék, amiben történetesen filmrészletek szerepelnek, nem pedig egy 40 perces film, néhány játéktöredékekkel.

Okos módon a filmrészletek – a kerettörténet szolgáltatásán kívül – arra szolgálnak, hogy jutalomként kaphasd meg őket extra





Sok pályavégi főellenség tényleg a pályák végén lesz, de egy pár – mint a játékrepülős is – saját szinttel rendelkezik. A papírsárkányosat különösen nehéz elintézni, de elég néhány jól irányzott lövés, hogy lángoktól övezve zuhanjon le.



Ez a zseniális filmbejátszás Buzzt mutatja, egy idegen űrhajóra való behatolás közben. Buzz megsülhet a végén, de ne aggódj, ez csak egy játék, a játékban lévő fimbejátszásban... (huh).

tokenek begyűjtése után (A kedvencünk Buzz volt, agy idegen által megsütve).

Ami kissé kiábrándító a játékban, az az, hogy túlságosan is biztosra megy. Az *Ape Escape* és a *Spyro 2* teljesen gyermekbarát, mégis sikerül újat hozzátenniük a platformer műfajhoz; A *Toy Story 2*-ről ez nem mondható el – néha úgy érződik, hogy számokkal játszol, mikor megpróbálsz begyűjteni néhány érmét, vagy egy különösen trükkös ugráshoz készülődsz egy motoros fűrész felett. Bár mindent jól kitaláltak, van benne egy kis megjósolhatóság is, ami miatt a cinikusok dühösen hörrenhetnek föl, „Micsoda? Újabb pénzcsináló mozi/játék!?”. Az a szégyen, hogy egy kis eredetiség a tervezési stádiumban a *Toy Story 2*-t nemcsak hogy egy jó filmlicensszé, hanem egy kiváló 3D platformerré emelhette volna.

Jó volna hinni, hogy a *Toy Story 2* fordulópont a filmlicensz játékok műfajában. Azt az érzést kelti, hogy a játékosoknak elege lett a kicsinyeskedésből, és valódi, mozis szórakozásra vágynak, nem még több olyan játékra, amely körülbelül olyan izgalmas, mint egy délutáni szunyókálás, olyan pályákkal, amelyek már egy álmosabb három hónapos csecsemőnek sem jelentenének kihívást. Eljött hát az ideje, hogy az igényesek pezsgőt bontsanak? Talán nem. A *Toy Story 2,* sajnos, a szabályt erősítő kivétel. Egy, a gyerekeknek szóló játék, amely a felnőtteknek is tetszik? Egy mozifilm-átirat, amely önálló játékként is megállja helyét? Már hallani is a malacszárnyak csapkodását annak a nagy, kék holdnak az irányából; élvezzétek, amíg lehet. ■

Pete Wilton



HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SPYRO 2

Talán a létező legjobb platform – gyerekeknek és felnőtteknek egyaránt.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Ragyog, akár a frissen kiöntött műanyag	8
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Okos, de nem túl eredeti	8
■ ÉLETTARTAM:	Nem köt majd le a *Toy Story 3*-ig	7

■ ÖSSZKÉP:
A jó grafikájú, nagyszerű karaktereket szerepeltető *TS2* kellemes az egész családnak. Nem olyan tartós, mint mondjuk a *Spyro 2,* de elég kihívást jelent ahhoz, hogy még az *Ape Escape* fanatikusokat is teljesen lekösse.

8 A TÍZB





Jó ötlet, hogy szamurájok jelenjenek meg egy játékban, de a kidolgozás jócskán lehetett volna finomabb is. A *Ronin Blade*-nek minden esélye megvolt arra, hogy briliáns játék válhasson belőle, de eltolták. Sajnáljuk.

Szamuráj-szembenállás
A *Ronin Blade* végig a sötét sikátorokról és a kardozásról szól. Hát igen, verekedni jó!



EGY KALAND, AMELY INKÁBB EMLÉKEZTET KIKIRE, MINT A HARAKIRIRE...



Ronin Blade

„A szamurájos *Resident Evil*-ként is jellemezhetnénk"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Konami
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TENCHU: STEALTH ASSASSIN
Ninja-stílusú akció: belopakodás, ravaszság és dobócsillagok. Magasan felülmúlja ezt.

A szamurájok világa megérett arra, hogy videojáték készüljön belőle. Mivel mítoszok és keleties pompa szövi át, talán nem meglepetés, hogy mindeddig senki nem próbálta meg digitalizálni a harcosok kódexét. Szerencsénkre azonban megérkezett a *Ronin Blade*, amelynek megvolt az esélye arra, hogy a szimbólumokkal teli sztori, a rituális erőszak és *Resident Evil*-szerű elemek révén megtorolja a múltat. Valóban hívhatnánk a programot a szamurájos *Resident Evil*-nek, ha lenne annyira jó, hogy ezzel a névvel illessük.

Bár a *Ronin Blade* két, különböző harcfilozófiájú karaktert (egy szamurájt és egy ninját) szerepeltet, küzdőstílusuk mégis majdhogynem azonos. A kezelőszervek hasonlósága elveszi azt a reményt, hogy *Tenchu*-stílusú ninját és *Bushido Blade*-szerű szamurájt láthassunk. Az egyetlen igazi különbség köztük az, hogy más perspektívából szemlélik az eseményeket. Mindez a középkori Japánban zajlik le, ahol a kiválasztott hős egy olyan katonaosztagon zúz át, amely egy fiatal ninjalányt támadott meg. Segítségére sietve életünk elkerülhetetlenül összefonódik a furcsa történettel, amely pszichotikus sógunokról és a démoni hatalomról szól.

A sztori a néhány jól sikerült filmbejátszásra építve elég jól halad előre; kitűnő a hang és a karakterek kialakítása is. Nagyon moziszerű az egész – bár mindez manapság alapfeltétel minden hasonszőrű játéknál. Ezután sok felfedezés, verekedés és rejtvényfejtés következik. Mindezt azonban már máshol is láthattuk – őszintén szólva, ez az egész kicsit monoton egy idő után.

Ilyesféle gyér ambíciókkal próbál meg a *Ronin Blade* az átlagmezőny környékén maradni. A játékmenetben van azért pár eredeti ötlet is. A szamurájos pózolás egész jól néz ki, és a verekedési rendszer is jól működik, de a játékvilág bizony a hitelesség gondjával küzd. A grafika felidézi a megfelelő hangulatot, de egy – előzetesen mozgalmasnak hitt – japán termékhez képest kevés az ember a környéken. Azok a fickók pedig, akik feltűnnek, bármi látható szándék nélkül lődörögnek; feladatuk az, hogy kivárják, amíg hozzájuk szólsz, vagy verekedni kezdesz velük.

A történet legalább valamennyire érdekes, és az a lehetőség, hogy két különböző karakter szemszögéből nézzük a dolgokat, bizonyos időre felkelti az érdeklődésünket. De nem menekülhetünk – a *Ronin Blade* a szamuráj stílus megcsúfolása. Lehet, hogy a program némiképp különbözik a szokásos PlayStation cucctól, de jócskán akadnak ennél jobb akció-kalandjátékok is. Például a *Tenchu*? ■

Nick Jones

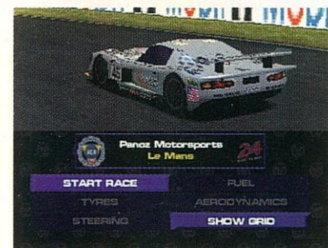
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Vonzó, renderelt hátterek, de nincs igazi atmoszféra	6
JÁTSZHATÓSÁG:	A jó kis verekedéseket semlegesítik az unalmas rejtvények	5
ÉLETTARTAM:	Ha két karakterrel játszunk, elviselhetőbb a kínszenvedés	6

ÖSSZKÉP:
Jó ötlet, hogy szamurájok jelenjenek meg egy játékban, de a kidolgozás jócskán lehetett volna finomabb is. A *Ronin Blade*-nek minden esélye megvolt arra, hogy briliáns játék válhasson belőle, de eltolták. Sajnáljuk.

6 A TÍZBŐL







A legizgalmasabb autók – amelyekről *Le Mans* elsőként jut az eszünkbe – az együléses prototípusok. Ezek viselkedése inkább emlékeztet a Forma-1-es kocsikra, mint a nehézkes GT1-es vagy GT2-es járgányokra.

AMIKOR A VERSENYNAP VALÓBAN EGY NAPIG TART



Le Mans 24 Hours

„A *Le Mans* egy üdítő kivétel, azoknak, akik hosszú távon

KARTOTÉK

KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	Eutechnyx
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

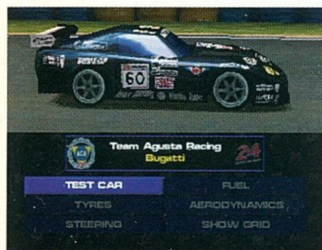
Mielőtt még rákérdeznél, igen. Valós időben végig lehet versenyezni a világ leghíresebb, bár érthetetlenül keveset mutatott versenyét. Képes vajon bárki is 24 órán keresztül játszani? Szerintünk nem, de mire való a *Visszhang*? Írjatok, és cáfoljatok meg minket!

A közönséges halandók gyorsítva is lejátszhatják az autóversenyek francia Góliátját, ha jobban kézben tartható versenyszakaszokra vágynak, amelyek közül a legrövidebb mindössze 12 perc. Mindazonáltal, ha ezt választjuk a 24 perces vagy a 2 órás lehetőség helyett, akkor az a *Le Mans* legnagyobb erősségét teszi tönkre. Ami nem más, mint egy olyan verseny egyedülálló szimulációja, ami legalább annyira megköveteli a taktikai érzéket, mint a kivételes vezetési tudást. Ha végre elkötelezted magad egy csapathoz, rá fogsz jönni, hogy a játék nem csak előzésekről és üldözésről szól, hanem autó-beállításról, helyes aerodinamikáról, gumikról, tankolásról, kormányozhatóságról, vagy a pontosan kiszámított kerékcserékről is. A verseny során ráadásul meg kell küzdened az időjárás viszontagságaival, valamint a változó fényviszonyokkal is. Amint beesteledik, a drága játék lekapcsolja a nappali világítást, hogy a fényszórók ragyogásánál meresztheted a szemedet. A másik fő ellenséged, az eső, elmossa a boxokat, és ott találhatod magadat 2 pár esőgumiért rimánkodva. Ha egy égszakadás képes derékba törni a versenyedet, akkor nem csoda, hogy nem egy lökhárító-zúzó, valószínűtlen arcade játékkal van dolgod. Igazából a homok, a gumikopás, az aerodinamika és a motor a választott masinádra gyakorolt hatása az egyik fő erőssége a *Le Mans*-nak. Mindegyik autó eltérően viselkedik, és a 24 csapat, köztük olyan nagy nevek mint a BMW, a Marcos vagy a Toyota egytől-egyig önálló jellegzetességgel bír. Viszont, ha csak egy gyors összecsapásra vágysz, ami nem követel különösebb hozzáértést vagy figyelmet, akkor a *Le Mans* nem neked való. Még az arcade mód is ravaszabb, mint a legtöbb autóversenyben, de a Professional szintet választva rájöhetsz, hogy mi is teszi az igazi pilótát. A *Le Mans* valószínűleg a PlayStation szépségversenyt sem fogja megnyerni, bár senki nem fogja szörnyülködve az arca elé kapni a kezeit, azért nem ártott volna, ha a készítők kicsit több időt szentelnek a játék kicsinosításának.

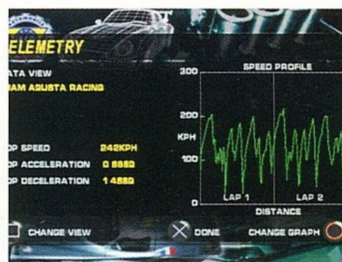
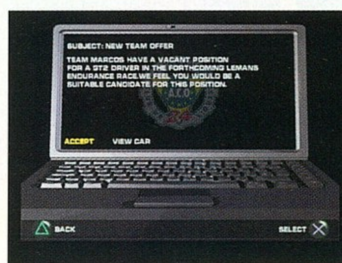


A *Le Mans* brit fejlesztője, az Eutechnyx mindent elkövetett, hogy növelje a játék vonzerejét.

A Championship Mode hat, képzeletbeli pályán valamint a hitelesen modellezett le mans-i ringen zajlik, míg az Arcade Mode a valósághűséget mellőzve segíti a kezdőket végigvinni a pályákon, ráadásul a korábban említett 12 és 24 perces lebonyolítás a 24 órás versenyt is




Az ellenfelek mesterséges intelligenciája akkor válik igazán meggyőzővé, amikor agresszív vezetési stílusuknak vagy bakijaiknak te iszod meg a levét.

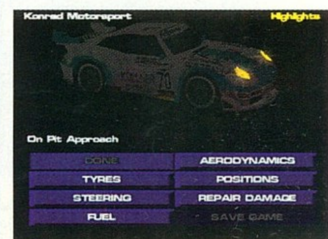

A boxok nem csak a díszlet szerepét töltik be. Ha kifogy a benzined, elfüstölöd a gumikat vagy leég a motorod, muszáj lesz korán hazavinni a járgányt.

HOGY KELL...

MEGNYERNI A VILÁG LEGHOSSZABB VERSENYÉT



Verőfényes nap. Már egy jó ideje hajszolod a kocsit, a gumik kopottak, és már átvészeltél néhány karambolt az ellenfelekkel, nem is beszélve arról a komisz korlátról, ráadásul a benzin is fogytán van, tehát elérkezett az ideje egy gyors kiállásnak.



Itt az összes kívánságodat teljesítik. Kijavítják a karosszériát, lecserélik a kereket és feltöltik a tankot. Minél többet dolgoznak annál tovább tart.



A percek tovább peregnek, beköszönt az éj. Ha a leggyorsabbak közt versenyzel (GT1), akkor a fényszóróid fényére a lassabbak félrehúzódnak, de még így sokkal keményebb, mint nappal vezetni.

szeretnék próbára tenni a képességeiket"

elérhetőbbé teszi. Mindazonáltal a játék azt a benyomást kelti, mintha a fejlesztők a tapasztaltabb PlayStation-ösökre gondoltak volna. A pálya menti tárgyak nagyon hamar megállítják az autódat, míg a motorok hatalmas ereje képes a pörgő kerekekkel kivágni a kocsi farát csakúgy, mint egy elhibázott kanyarvétel után az autót a kavicságyba repíteni. A PlayStation bár sohasem szűkölködött autóversenyekben, sokan közülük egy kaptafára készültek. A *Le Mans* szerencsére üdítő kivétel, azoknak, akik hosszú távon szeretnék próbára tenni a képességüket. Ha már az *F1*-et a legnehezebb fokozaton játszva sem találsz elég izgalmat, akkor vegyél be néhány koffeintablettát és állítsd a belső vekkeredet 24 órára, megállás nélkül. ■

James Ashton



A hátranézést csak akkor szabad használni, ha módfelett biztos vagy a dolgodban. Ilyenkor tiszta képet nyerhetsz a mögötted zajló eseményekről.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

GRAN TURISMO
A legkitűnőbb autóverseny a PlayStation-ön.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Kicsit késleltet, elfogadható sebesség, nem túl szép	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Jól kidolgozott 24-órás elfoglaltság és más egyebek	7
■ ÉLETTARTAM:	Különböző autók, sok opció, de küzdelmes	8

■ ÖSSZKÉP:
Biztosan nem fog mindenkinek tetszeni. A *Le Mans*-t azok fogják szeretni, akik szívesen néznek a dolgok mélyére és nem a külső csillogásra figyelnek. Jól kidolgozott versenysorozatok, amik igazi kihívást nyújtanak képességtől függetlenül.

7 A TÍZBŐL









A feszültségkeltés a játék egyik sarokköve. Csatornákban lopakodni, miközben minden sarokból katonák lesnek rád, és tudva, hogy a sötétben bármely pillanatban eldördülhet egy fegyver. Valódi, szívdobogtató érzés.

EURÓPA, 1945, EGY ŐS 007-ES FARKASSZEMET NÉZ AZ ELLENSÉGGEL



Medal Of Honour

„A csatornák kanyarulataiban gubbasztva már várod a

KARTOTÉK



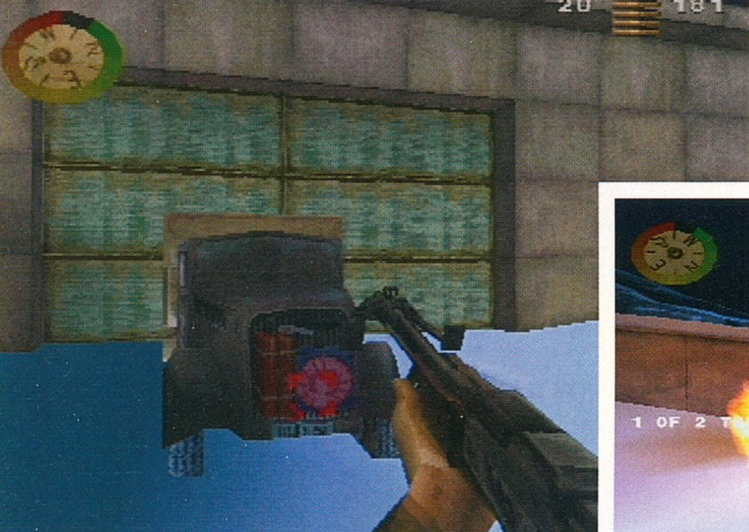
KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Dreamworks
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Elintézni az ellenséget egyetlen lövéssel – maga a gyönyör. A célkeresztben megjelenik a rohamsisak, a ravasz finoman elmozdul. Egy nácival kevesebb. A *Medal Of Honour* európai körutazást kínál a Második Világháború fináléja tájékán a Hadműveleti Parancsnokság megbízásából. Első hallásra mindenki egy újabb szubjektív nézetű vérfürdőre gyanakodna, de ez a darab sokkal többet tud annál.

A hét németországi küldetés során a *Medal Of Honour* bepillantást nyújt egy titkosügynök életébe. A munkakörük kiterjedt német bombagyárak szabotálásán és vegyi fegyver üzemek felrobbantásán át műszaki fejlesztő intézetbe történő beszivárgásig, mialatt minden sarkon a halál leselkedett rájuk. Az egyik küldetésben például a németek egyik fejlesztés alatt álló tengeralattjáróját kell meglékelni egy titkos dokkban. Ehhez először muszáj lesz felrobbantani a kormánylapátokat, majd lelépni a tengeralattjáróról mielőtt a tenger fenekére küldenéd. Isteni! Egy gyengébb játékban mindez önálló küldetésként is megállná a helyét, a *Medal Of Honour* viszont sokkal többet kínál ezeknél. A küldetés voltaképp már a titkos bázis felé tartó hajón elkezdődik. Tengerésznek álcázva magad, minél nagyobb kárt kell okoznod a fedélzeten, majd kiszállás után végiglopakodni a kiszolgáló épületek tetején, átegyensúlyozni szellőzőcsövek között kifeszített kötélen, felrobbantani a teherautókat mielőtt a munkások meglépnének, majd meglelni a bejáratot nem akármilyen feladat. Ezután végig kell küzdened magad a szerelőcsarnokon, közben be kell gyűjtened a hajó terveit, a megrendeléseket, végül fel kell robbantani a csarnok ajtaját, hogy eljuss a szuper tengeralattjáróhoz. És csak most kezdődik a fent említett feladat. Ha ez nem ragad magával, akkor semmi! Mindehhez meglehetősen szép fegyverarzenál áll a rendelkezésedre. Kezdetnek megteszi a 45-ös Colt, később átválthatsz páncélökölre, mesterlövész puskára vagy kézigránátra. A Dual Shock úgy rázkódik, mintha egy Thomson automata fegyver lenne.

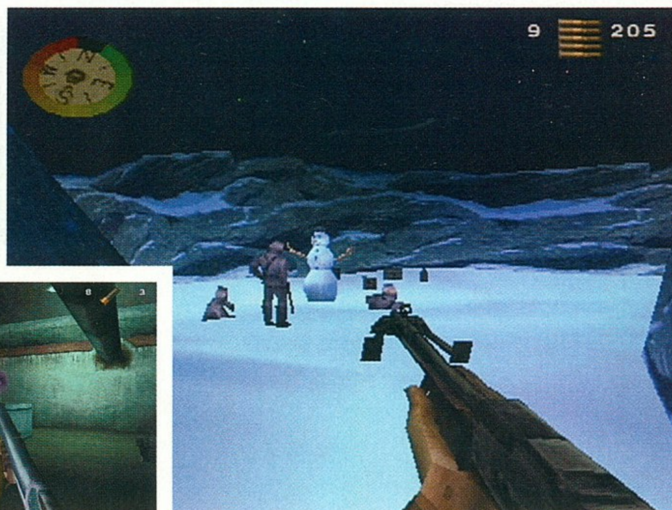
A játék kezdetben nem követel hajszálpontos célzást, de a későbbi szinteken szükség lesz az éleslátásra a fejlettebb MI-jú ellenfelekkel szemben. A nácik fokozatosan gyorsulnak, reflexeik fejlődnek, mígnem már a feléjük hajított gránátokat is felkapják, és visszadobják. A *Medal Of Honour* grafikailag szinte hibátlan, semmi szaggatás, csak alkalmakként ragad be, de ez a legkevésbé sem von le a játék élvezeti értékéből. A korabeli zene nagyszerűen teremt feszültséget és bizonytalanság érzetet. Talán nem a legeredetibb világháborús zene, viszont annál inkább filmszerű. A csatornák kanyarulatiban gubbasztva szinte látod a közeledő náci őröket, amikor megszólal a baljóslatú dallam. Miközben katonák rontanak rád minden elképzelhető irányból, a Piszkos tizenkettő-szerű kísérőzene azt a képzetet kelti, hogy ócska szi-

Medal Of Honour




A feladat robbanótöltetek elhelyezése, s már szárnyal is a náci hadfelszerelés.





A megfelelő fegyver kiválasztása döntő kérdésnek bizonyulhat, akkora fegyverválaszték mellett. A sörétes mordály a közeli, a távcsöves puska távoli célpontok ellen, míg a géppisztoly a tömegmészárlásra az ideális eszköz.

HOGY KELL... MEGTISZTÍTANI A SZINTEKET



Amint megnyílik előtted a barlang, meg kell bizonyosodnod róla, hogy nem lapul néhány náci a sötétben. Keress egy olyan pozíciót, amely maximális fedezéket nyújt, lehetőleg egy fal mögött.



Lépj ki oldalra, tölts be egy töltetet és célozz a padlóra valahol a sötétség mélyén. Második lépés. Lődd ki a rakétát, és ha szerencséd van, láthatod, ahogy ember formájú objektumok röppennek a felhők felé.



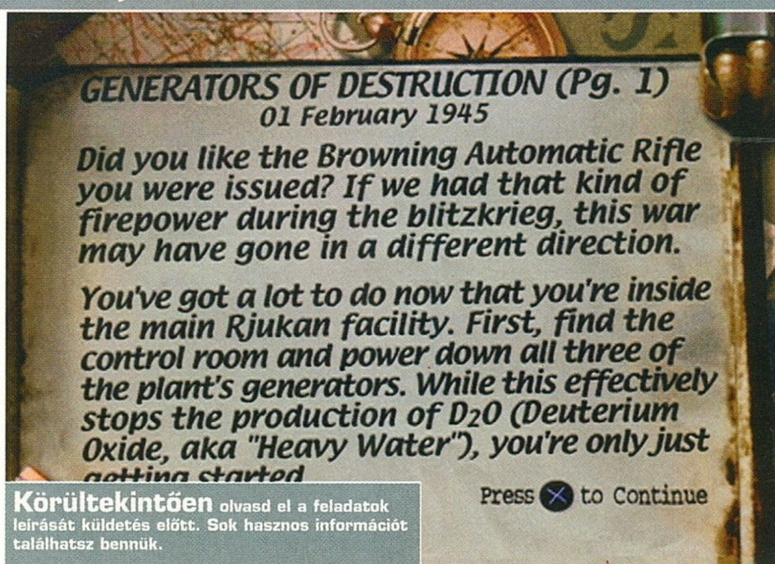
Az első töltet jórészt megtisztította a környéket katonáktól, viszont a maradék hamarosan rád fog vadászni. Harmadik lépés. A megfontolt katona ilyenkor visszahúzódik a fal mögé, majd kilép és először a gépfegyverrel, majd közelre a sörétes puskával tüzel.

özeledő náci őröket, amikor..."

rvéget rágsz, és Eastwood áll az oldalon. Ha ennél is többre vágysz, kor ne hagyd ki a lehetőséget, gy levadászd a párodat azokon a lyszíneken, amelyeken már jártál, a bbjátékos módban. Felfegyverkel, végigsimítasz a zubbonyodon, ajd elrohansz gránátokat hajigálva a kvilágba. Eszméletlen.

A játék egyetlen hátulütője a rödsége, kb. akkora, mint a *Metal Gear lid,* de hiányoznak belőle azok a nüszok, amelyek azt a klasszikust yedülállóvá tették. Mindazonáltal, míg játszol vele, nem fogsz szűkölndni idegtépő pillanatokban. Meg n benne a videojátékok minden sa-borsa, és az a bizonyos „Na még yet!" érzés.

Dan Mayers



GENERATORS OF DESTRUCTION (Pg. 1)
01 February 1945

Did you like the Browning Automatic Rifle you were issued? If we had that kind of firepower during the blitzkrieg, this war may have gone in a different direction.

You've got a lot to do now that you're inside the main Rjukan facility. First, find the control room and power down all three of the plant's generators. While this effectively stops the production of D2O (Deuterium Oxide, aka "Heavy Water"), you're only just getting started

Press ⊗ to Continue

Körültekintően olvasd el a feladatok leírását küldetés előtt. Sok hasznos információt találhatsz bennük.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

QUAKE II

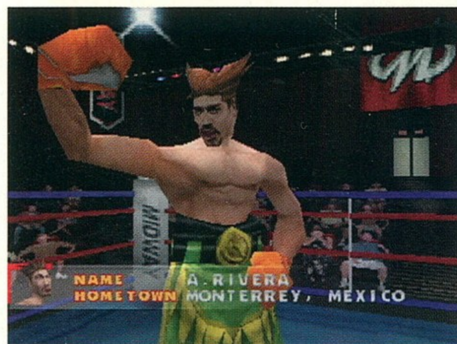
Egyedülálló hangulatú Űrlövöldözős. Grafikája kimagasló, a multiplayer elképesztő.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Igen sima textúrák, kitűnő hangulat	9
JÁTSZHATÓSÁG:	Szinte letehetetlen	10
ÉLETTARTAM:	A többjátékos mód és a tikos kódok megnyújtják	8

ÖSSZKÉP: A történelmi téma, korabeli filmfelvételekkel megtűzdelve, a feladat alapú küldetések, és a lebilincselő akciók többre prognosztizálják, mint egy átlagos szubjektív nézőpontú, lövöldözős játék.

9 A TÍZBŐL









Te csak gyúrjál rendületlenül, és azt veheted észre, hogy nyeszlett, east endi, pénzdíjas meccseken átvergődött bunyósaid telt ház előtt fognak címmeccseket bokszolni.

KESZTYŰK AZ ÖKLÖN, KÖPENY A SAROKBAN, A CSOKORNYAKKENDŐS FAZON MEG KEZDI ELVESZÍTENI A NYUGALMÁ



Ready 2 Rumble

„Természetesen, ezek a nagyságtól elzüllött harcosok csak

KARTOTÉK

KIADÓ:	Midway
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	12 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

Jóval azelőtt, hogy PJ & Duncan megjelent a színen, egy tökéletesen napbarnított férfi már bejegyezte a „Let's get ready to rumble" szlogent. Az amerikai ökölvívás rajongói biztosan ismerik a nyájas ugyanakkor hisztérikus kommentátort, Michael Buffert, aki PlayStationös bunyónkat is felügyelte.

A *Ready to Rumble* a showbusiness felől közelíti meg a boksz világát, ezért adja a nevét hozzá egy kommentátor s nem egy profi bunyós. Azok, akik az ökölvívást még mindig – a legutóbbi Lewis-Holyfield meccssorozat után is – nemes sportnak tartják, bizonyára ferde szemmel fogják nézni a sportág *Ready to Rumble* által megrajzolt, a WWF ingyen cirkuszának tűnő jövőjét. A rajzfilmfigura-szerű bunyósok nemzetközi csapatának dörgedelmei, egymás szidalmazása és önmaguk magasztalása mellett Prince Naseem kirohanásai egy sakkparti előjátékának tűnnek.

Jókora mókában lehet része annak, aki összeveti a szumós Salua Tuát Afro Thunderrel, aki inkább breaktáncosra emlékeztet, mint öklözőre. Ott van még Big Willie Johnson a 30-as évek pókerarcú profija és Lulu Valentine a melegítős szöszi, aki állítja, hogy ő több mint egy csinos arcocska. A figurák részletekbe menően finoman vannak megrajzolva, de nem nélkülöznek egy csipetnyi humort sem, ami a videojátékokban meglehetősen ritka. Az első sikertelen próbálkozások során az egykedvű közönség elhaló tapssal díjazza az erőfeszítéseket, míg a kappanhangú edző a sarokban eszi a kefét. Ez a fajta légkör egyszerűen tökéletes. Természetesen, ezek a nagyságtól elzüllött harcosok csak hírből ismerik az ökölvívás szabályait. Mindegyik karakter rendelkezik önálló mozdulatokkal és összetett mozgásokkal, de ezek nem hasonlíthatók a *Street Fighter* tébolyához. Csak egy kicsit rafináltabbak annál, mint, amit egyébként a szabályok megengednének. Butcher Brownnak még egy fejelés is van a tarsolyában, de még mindig keressük a fülharapó mozdulatot. Vigyél be hat jobbost és a képernyő alján lévő bet épp a RUMBLE szót fogják kiadni. Ha most a váll-gombra kattintasz, belép a RUMBLE módba, ilyenkor a kesztyű fehéren kezd izzani, és dühből leoszt jó pár kemény ütést. Viszont problémák vannak a játék irányításával.
A gombnyomásra lustán reagál, ami elég bosszantó egy olyan játékban, ahol nagy szükség lenne a gyorsaság ra. Mindig egy lépéssel az ellenfeled előtt kell járni, ami sokszor nehéz, h a harcosod minden mozdulatot alap san megfontol. Van úgy, hogy egy vi lámgyorsnak szánt jobbegyenes csak egy részeg hadonászására emlékezte Egy kis taktikai készséggel a lassúság az előnyödre fordíthatod, de itt mos nem ez a lényeg.

Ha egy-játékos opciók széles skál jára vágysz, akkor a *Ready 2 Rumble* nem neked való. A Championship Mode-ban egy pitiáner bűnöző tinédzserből kell bajnokot faragnod. Ez csak akkor sikerülhet, ha folyamatos

PaRappa mindenütt ott van, még a zenés edzést is segíti, ahol a játékosod ritmusérzékét és gyorsaságát fejlesztheted. Sajnos a lusta játéktempó mindezt ellehetetleníti.



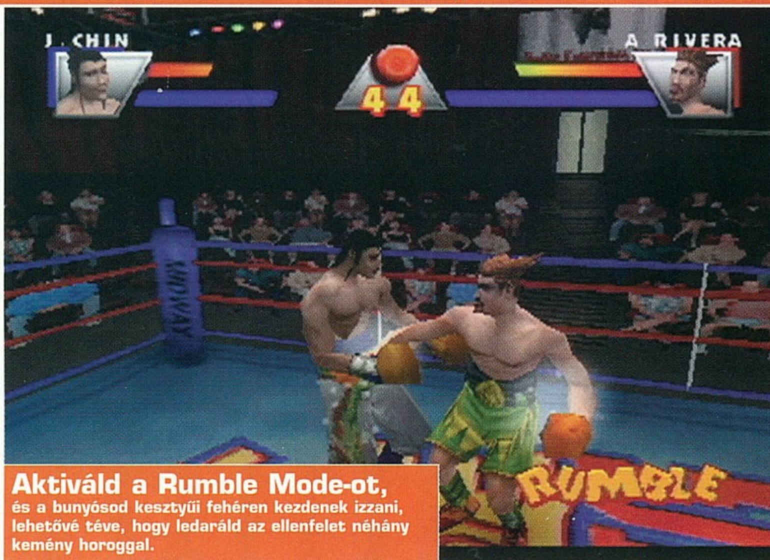
Nem lehetsz Tyson, viszont rendelkezésedre áll egy csapat visszataszító, mániákus őrült... de végül is a kettő majdnem ugyanaz.

hírből ismerik az ökölvívás szabályait"

átszol a gép ellen, és időnként foadsz az eredményre. Vannak edzéservek is, de ezek nem olyan érdekeek, hogy megállják a helyüket mini átékként. Vagyis a gép elleni játék ovábbra sem a *Ready to Rumble* erőssége.

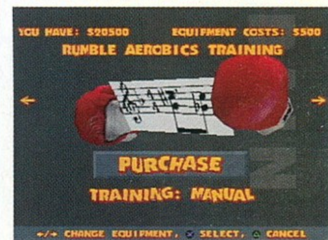
A játék elvárja, hogy begyűjtsd a averokat, akik készen állnak egy jó is agykárosításra. Ha túl tudod tenni magad a PlayStation verzió szerensétlen kisebbségi komplexusán, akor rájössz, hogy a *Ready to Rumble* lképesztően nagy durranás, ami a *Knockout Kings* sorozatot egyszerűen llva hagyja. Lehet, hogy a játék nem og mindenkit földhöz vágni, de azért *Ready 2 Rumble* biztosan szerez majd izgalmas pillanatokat.

Sam Richards



Aktiváld a Rumble Mode-ot, és a bunyósod kesztyűi fehéren kezdenek izzani, lehetővé téve, hogy ledaráld az ellenfelet néhány kemény horoggal.

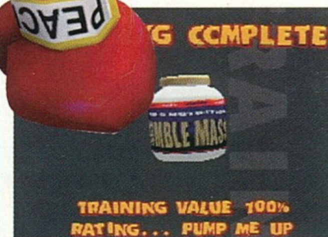
HOGY KELL... A BUNYÓSOD FELKÉSZÍTENI



Rumble Aerobic edzés: célja a reakciógyorsaságod fejlesztése. Egy táncoló labda ritmusára kell a gombokat nyomogatnod. Olcsó és egyszerű.



Súlyemelés: Használd az öklöződ erejének növelésére. Hasonlít egy golfjáték lendületmérőjéhez, csak itt a súlyt kell kinyomni.



Rumble tömény táplálék terápia: A lusta módszer. Drága, és legalább annyira illegális gyógyszerekkel csodás eredményeket lehet elérni, bár a módszer az öregfiúkat összeaszalja.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

KNOCKOUT KINGS 2000
Egy boksz szimulátor, élethű, amennyire csak egy PlayStation játéktól elvárható

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

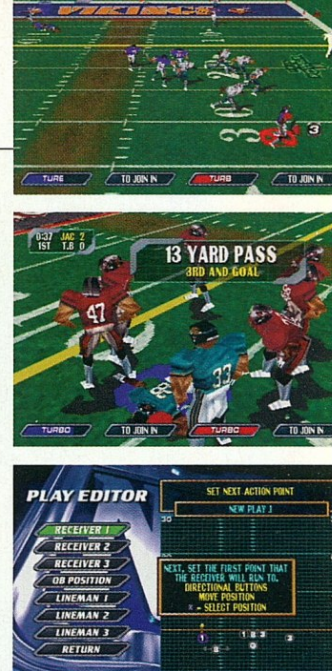
GRAFIKA:	Ötletes, de darabos a széleken	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Szórakoztató, csak egy kicsit lassú	7
ÉLETTARTAM:	Szigorúan több játékosnak	6

ÖSSZKÉP: Hihetetlenül vicces és stílusos bokszjáték, amit sajnos cserben hagy a lassú reakció, és a korlátozott egy-játékos lehetőségek. Versenyképes lehetett volna...

7 A TÍZBŐL







Nemcsak az erőszak dominál... A véres mészárlás színfalai mögött egyéni támadásokat dolgozhatunk ki egy ügyes játékmód-tervező (Play Editor) és a taktikai utasítások segítségével.

AZ AMERIKAI FUTBALL ÉS AZ ÚTHENGER KEVERÉKE A MIDWAY RÉGEN ELFELEDETT ZÚZÓGÉPÉBEN



NFL Blitz 2000

„Az embernek szüksége van az *NFL Blitz*re, és nyamvadt alak, aki ezzel nem ért egyet"

KARTOTÉK

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ:	Midway
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

A játékban a jól megkomponált játszhatóság, a kiforrott taktika, az előre megfontolt és tökéletes vérontás egyesült egyetlen arcade-stílussal megzavart örömmámorban. A *PSM* már régóta áll lesben a kasszánál, a megjelenésre várva. És vár...

Az első részre ugyan várhattunk is. Az *NFL Blitz* ugyanis sohasem került kiadásra Nagy-Britanniában a felek elhúzódó perlekedése miatt a szerződés fölött. Hála Istennek az *NFL Blitz 2000* megjelenése már sínen van. Még mindig hivalkodik a drága NFL-es kellékekkel (igazi csapatok, játékosok és stadionok), de a játék vérre megy. A csapatok száma 7-re csökkent és a széttépett szabálykönyv helyét az őrület foglalta el. Az *NFL Blitz* Amerika hőn szeretett rögbipályájának perverz karikatúrája lett, melynek páratlan módon a mérhetetlen erőszak a legkelendőbb része. A szerelésekkel megnyomoríthatjuk ellenfelünket, vagy leüthetjük, függetlenül attól, hogy nála van-e a labda vagy nem, sőt ezt a kiállítás után is megtehetjük. Megtorlásképpen a brutalitás kötelező. Azt mondják, hogy még így is vannak olyan taktikák, melyeket jól lehet hasznosítani. Valóban, a támadó játékstílusok számát az eredeti 18-ról 27-re növelték (és mindegyik fordított előjelűvé is változtatható). Kilenc játékos védekező játékstílusának átgondolt bevetésével megakadályozhatjuk a támadó hadmozdulatokat, mivel a nagy taktikai elmék kellő időben tudnak váltani a sisakbehorpasztó villámtámadások, és a sokkal átgondoltabb zónajátékok között. Ilyenkor a potenciális labdafogadókat hajszálpontos precizitással kell kiválasztanunk és elhalászni előlük a labdát (vagy eltörni az alkarjukat, ha nem hagyják). Bár a hagyományos szabályok ilyesfajta hanyagolását látva felhördülnek az NFL feltétlen hívei, de a játék így sokkal jobban izgalomba hozza az embert, mint az összes *Madden*-játék együttvéve. Hosszú adogatásokkal is eljuthatunk a célvonalig, de a barátság könnyen veszélybe kerülhet, ha társunk egy szabálytalan (de megengedett) megmozdulásával elcsípi a labdát. Igaz, hogy a játék minden szabályokkal tűzdelt kifinomultságát feláldozzák az adrenalin szint emelése érdekében, de a pokolba is, kit érdekel ez, mikor az *NFL Blitz* oly nagyszerűen űz tréfát az amerikai futballból. Az embernek szüksége van egy ilyen játékra, és nyamvadt alak, aki ezzel nem ért egyet. ■

Mike Goldsmith

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

MADDEN NFL 2000
A nyers erőszakot sivár statisztikai adatokra cseréli fel, de így is elég kemény focinak számít.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Vaskos, arcade-stílusú minőségi áru	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Igazi, hamisítatlan örömmámor	10
ÉLETTARTAM:	Órákat, napokat, heteket vesztegetsz el vele	8

ÖSSZKÉP: Egyfajta csonttörő elegye az *NBA Jam*-nek, az *NFL Madden*-nek és a *WWF Attitude*-nek. *Tony Hawk's Skateboarding* óta az *NFL Blitz 2000* a legabbahagyhatatlanabb játék, mely valaha is megfordult a *PSM* kezei között. Bolondság? Inkább boldogság...

9 A TÍZBŐL

Erőszak a láthatáron!

Bár a *Blitz* némi valóságérzetet is próbál teremteni, a legfőbb vonzerő mégiscsak az, hogy le tudjuk rúgni az ellenfél fejét. A győzelem felé vezető út levegőben repülő sisakokkal, csontok reccsenésének hangjával és betört fejekkel tarkított.



Ha betöltés alatt figyeljük a képernyőt, megtudhatjuk, hogyan lehet elcsípni az elkóborolt labdákat.

HOGY KELL...

EGY KICSIT SETTENKEDNI...



Néhány menet után ellenfelünk már ki fogja ismerni a Monkey (majom) és Spider Legs (póklábak) nevű játékstílusainkat, és a Medium Zone-os (középzónás) védelmi stratégia ravasz alkalmazásával szereli csatárainkat. Ilyenkor valami jobbat kell kitalálnunk...



A Reverse Zip (fordított cipzár) vagy a Sweep Right (kitörés jobbra) móddal csatárainkkal eltávolodhatunk, de egy dobójátékos kicsit lemaradva velünk marad. A rejtett játékmódhoz nyomjuk meg kétszer a ↑-ast, a fordított irányú módhoz válasszuk az ▢-t.



A labda Long Bomb (hosszú előreadás) stílusú indítása helyett passzoljuk a labdát a hátramaradt játékosnak. Valószínű, hogy ő már megszabadult őrzőjétől, de ami még fontosabb az az, hogy elvonja a figyelmet a csatárokról, akik előreszaladva már az ellenfél kapuja előtt várják a beadást.



Most küldjünk előre egy hosszú labdát az egyik csapattársunknak, anélkül, hogy átlépnénk azt a vonalat, ahonnan elindultunk. Remélhetőleg úgy sikerült megszabadulni az őrzőjétől, hogy az nem ütötte le (ahogy az szokásos).



Lövöldözz, és teljesítsd a nem túl értelmes küldetéseket az egyik színhelyről a másikra sodródva.













Bondnak bőven kijutott mindenből, így a robbanásokból is.

JAMES BOND BALUL SIKERÜLT PLAYSTATIONÖS PREMIERJE



Tomorrow Never Dies

„Bond hajlamos olyan helyzetbe kerülni, amelyből nem találja a kiutat"

KARTOTÉK

KIADÓ:	MGM Interactive/EA
FEJLESZTŐ:	Black Ops
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SYPHON FILTER

Szmokingos kémkedés, első személyes lövöldözés. Egyszerűen fantasztikus.

Túlságosan is egyszerű lenne ezt a cikket Bondos közhelyekkel fűszerezni, és éppen ez az, amiért nem úgy kezdődik az egész, hogy „Már vártunk magára, 007-es. Magára, meg erre az enyhén megkésett játékra."

A két évvel ezelőtti filmre csak igen lazán épülő *Tomorrow Never Dies* egy külső nézőpontból játszható akció-kalandjáték, némi rejtőzködéssel és rengeteg fegyverrel körítve. Ismerősnek tűnhet bárkinek, aki játszott már a *Syphon Filterrel*. A *TND* egyetlen tekintetben képes felülmúlni ezt az elődjét, mégpedig a rendkívül változatos játékmenet területén.

Az idő legnagyobb részében a *TND* az ellenséges csapatok halomra lövöldözéséről szól, valamint a különféle szállodák és egyéb létesítmények környékén történő lopakodásról. Ezen kívül lehet benne síelni, és még azt a bizonyos BMW-t is vezethetjük, miközben harcba indulunk a bombarobbantgató terroristák ellen. Az egyik pályán még a laza ízületű Wai Lynt is irányíthatjuk, akit a filmben Michelle Yeoh játszott. Bond persze fel van szerelve minden szükségessel, az elmaradhatatlan mesterlövészpuskáról nem is beszélve.

Mindez nagyon jól hangzik így leírva, de a kőkemény valóság az, hogy a *TND* egy ócska játék. Először is, az irányítórendszer teljesen el van rontva. Bond nem reagál semmire, és gyakran kerül olyan helyzetbe, ahonnan nem tud továbbjutni. Tulajdonképpen lehet, hogy az MGM Interactive szándékosan rendezte így, de hiába is próbálnánk olyan jelenetet felidéz[ni] a filmből, ahol Pierce Brosnan egy időnként eltünedező kerítés mögött szerencsétlenke[dett] volna, vagy olyan lett volna a mozgás[a], mintha ízületi bántalmai lennének. Jobb gra[fika] vagy egy Multiplayer Mode javított vo[lna] valamit ezen a gyászos helyzeten.



A küldetések változatos volta – mivel általában van valamilyen célja a lövöldözésnek – nem sok[at] változtat azon a tényen, hogy a *TND* egy csúnyán kivitelezett, hibákkal teli szörnyűség, és tulajdonképpen James Bond nevének megcsúfolása. Szégyellheti magát az MGM, hülyét csináltak a 007-esb[ől]. De legalább a játék zenéje jól sikerült. ■

Paul Ro[s]

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Szép, de eléggé töredezett környezet	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Változatos játék, de az irányítással meg kell küzdeni	5
ÉLETTARTAM:	Tíz küldetés szakaszokra bontva. Sajnos csak egyedül játszható	5

ÖSSZKÉP: Az elfecsérelt lehetőségek iskolapéldája. James Bond sokkal jobbat érdemelne ennél a csapnivalóan összetákolt értelmetlenségnél. Az igénytelen grafika és a játszhatóság teljes hiánya igen gyenge játékká teszik.

5 A TÍZBŐ[L]







A Millenium Soldier minden porcikájáról ordít az ismétlődés. Mind a grafika, mind a játszhatóság megfelelő egy darabig, de végül elfárad a tűzgombot nyomogató ujjunk, és vele együtt az agyunk is.

MILLENEUMI KATONA – PONTOSABBAN 80-AS ÉVEKBELI KATONA 3D-BEN



Millennium Soldier

„Félelmetesen jók a fegyverek – a géppuskák, a többlövetű lézerek...”

KARTOTÉK

KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	Rage
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	11 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
SYPHON FILTER
Egy mindenki ellen, megszámlálhatatlan ellenséges halott.

Az élet nem könnyű, és a gyakorlat sajnos nem mindig olyan, mint az elmélet. Így van ez egyes mozifilmek, és a kebab esetében is. Ezen kívül a *Millenium Soldier*-nél is ez a helyzet. Az elmélet a következő: vegyük a *Commando*-t, ezt a 80-as évekbeli játéktermi sikert, amelyben a kis katona fel-alá futkosott képernyőkön keresztül, és lövöldözte lefele a rosszfiúkat. Írjuk át a PlayStationre, adjunk hozzá 3D-s grafikát, spékeljük meg lélegzetelállító robbanásokkal, kifogyhatatlan fegyverkészlettel, képernyőnyi főellenségekkel és egy osztott-képernyős Deathmatch Mode-dal. Jól hangzik? Akkor lássuk a gyakorlatot. Pixelek kavalkádja, ahol szinte lehetetlen megállapítani, hogy ki kire lő, plusz teljes kezelhetetlenség.

A környezet, ahol a játék játszódik, tényleg gyönyörű. Tankforma dolgok bontják a házakat, vonatok robognak át a hidakon, és még egy földönkívüli űrhajó belsejébe is bejuthatunk. A fegyverarzenál is félelmetesen jó – géppuskák, lángszórók, többlövetű lézerek, gránátok és rakétavetők. Még *R-Type* stílusú kis repülő gömbjeink is vannak az alkalmatlankodó rosszfiúk leszerelésére.

A főhős és az ellenfelek meglehetősen aprók, szóval tényleg semmi szükség nincsen rá, hogy hatalmas robbanásokkal, füstfelhőkkel és záporként hulló repeszekkel harcoljunk, de mégis ez történik. Az idő nagy részében azt se tudjuk, hogy éppen mi történik, merre megyünk, vagy merre akartunk menni. Csak az elhangzó nyögésekből lehet rájönni, hogy éppen lőnek ránk.

És az irányíthatóság... Szóval, a mozgatógombokkal lehet fel-le és jobbra-balra futkosni, eddig rendben volnánk. Amerre futunk, arra lövünk, ez is logikus. Legalábbis addig, amíg valaki vissza nem lő ránk. Mert ekkor már oldalazni is tudni kéne, úgy, mint a *Quake*-ben. Lehet is oldalazni, az R1 és L1 gombokkal, jobbra és balra. A jobb és a bal a figura szemszögéből értendő, tehát lehet fel és le, vagy akár balra és jobbra is. Bonyolultnak hangzik? A gyakorlatban még inkább az. Lehet, hogy jobban működne egy egymástól független mozgatási és tüzelési rendszer, de ilyen lehetőség nincsen a játékban.

Ha végül is sikerül megbarátkoznunk az irányítással és a grafikával, a *Millenium Soldier* egészen élvezhető játékká válik. Bár lehet, hogy mégiscsak jobban járunk, a *Barátok közt* aktuális részével. ■

Jonathan Davies

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Kicsit túlbonyolított. Hangulatos, de zavaros	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Jó sok akció, csak a kezelhetőséggel vannak bajok	5
■ ÉLETTARTAM:	Ha bele tudsz tanulni a játékba, elég sokáig el lehet játszani vele	6

■ ÖSSZKÉP:
Ha az Infogrames kiad egy tisztább grafikájú és jobb kezelhetőségű második részt, az biztos befutó lesz. Az ötlet jó, csak a megvalósításba csúsztak hibák.

6 A TÍZBŐL













Örömmel tapasztalod majd a szubjektív és a mesterlövész nézőpontokat. Egyetlen hátrányuk, hogy használatkor mozdulatlannak kell maradnod, így kockáztatva a testi épségedet.



A dobozok felrobbantása a játék egyik lényeges összetevője. A továbbjutáshoz szükséges fegyverekre és kulcsokra lelhetsz bennük

FIGHTING FORCE RAJONGÓK VIGYÁZNI! EZ A JÁTÉK MÁR NEM AZ A JÁTÉK



Fighting Force 2

„A *Fighting Force 2* nem igazán folytatás, hanem egy teljesen új próbálkozás"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Eidos
FEJLESZTŐ:	Core Design
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

METAL GEAR SOLID
A valaha készített legjobb játék. Letehetetlen és felejthetetlen

Hawk Mason, az egykori *Fighting Force* szereplő, látszólag felhagyott a hétvégi baseballütős meg vascsöves bunyókkal, helyette a kormánynál vállalt munkát, és valódi fegyverekkel meg titkosügynök herkentyűkkel csinálja a balhét.

A játék kezdetén, még csak néhány késed és gránátod van, ezért puszta kézzel kell majd aprítanod a rossz fiúkat. Az irányítás egyszerű, de hamar kitűnnek a hibái is. Ha túlerővel állsz szemben (szinte mindig), jószerivel lehetetlenúgy új ellenfél felé fordulni, hogy közben ne kapj ütést. Van egy használható 180°-os fordító gomb, de a kisebb léptékű fordulatok túl sokáig tartanak. Ráadásul hiábavaló rugdosni a földön fekvő riválist, mert, amíg nincs talpon sem a rúgás sem az ütés, de még a golyó sem fogja. Vagyis, hiába küldted padlóra az ellenfelet, csak akkor tudod elintézni, ha összeszedte magát és felállt. Miért?

Nagyon unalmas még a helyszíneken található tárgyakat, például dobozokat, fénymásolókat szétverni a kulcsokért és fegyverekért. Ráadásul, muszáj lesz a pontokért is rombolni, amennyit csak lehet, míg az első részben mindez csak egy járulékos lehetőség volt.

Szerencsére szép számmal állnak rendelkezésre a különböző fegyverek, amikkel még a legvérengzőbb fénymásolókat is hidegre teheted, bár csak annyit vihetsz magaddal, amit még az élethűség megenged. A fegyverválasztó menü egy kicsit lustára sikeredett, ezért rendszerin jól elvernek, mialatt váltani próbálsz. Egy kis gyakorlással leküzdhe ted az *FF2* hiányosságait, de attól azok időről-időre éppúgy bosszantani fognak. A kétjátékos mód kies se valószínűleg bizonyos fegyverek nek köszönhető. A távcsöves puska nak például szubjektív nézőpontja van, ami nem túlzottan előnyös többjátékos módnál. Nagy kár érte mert az eredetinek viszont ez volt az egyik legnagyobb erőssége.

A *Fighting Force 2* nem igazábó folytatás, hanem egy teljesen új pr bálkozás. Egy kifinomultabb irányítással, és kicsivel kevesebb szétzúzandó dobozzal versenyképes lehe tett volna, de így sajnos nem az. ■

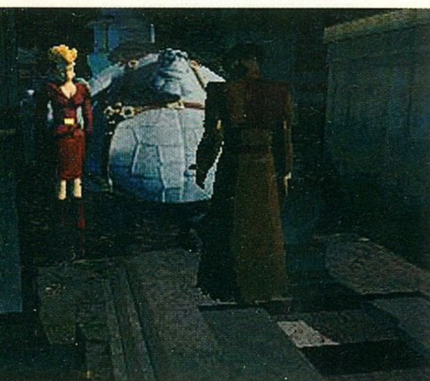
Justin Calve

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Sokkal jobban néz ki, mint amilyen jó a játék. Sajnos	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Túl sok az ismétlődés, hiányzik a két játékos mód	6
ÉLETTARTAM:	Unalmas, ismétlődő, unalmas, ismétlődő, unalmas és ismétlődő	6

ÖSSZKÉP:
Nem hasonlít *Metal Gear Solidra* de a *Fighting Force-ra* sem. Mindkettőnek tartalmazza bizonyos vonásait, de egyikük színvonalát sem éri el. Egy nagyon lapos próbálkozás, ami többnek akar látszani, mint ami.

6 A TÍZB

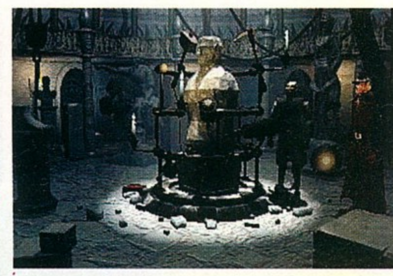




Micsoda furcsa lények rejtőznek a sötétben...









A sötét hangulatú megjelenés jól illik a történethez. A *Discworld Noir* végigkalauzol Ankh-Morpork alvilágán.

GYILKOSSÁG, CSELSZÖVÉS, MÁGIA – EGY SZÖRNYEN VICCES KALANDJÁTÉK. JAJ, AZ OLDALAM...



Discworld Noir

„A világot bizarr fantáziakarakterek népesítik be."

KARTOTÉK

KIADÓ:	GT Interactive
FEJLESZTŐ:	Perfect Entertainment
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

...A EZ TETSZETT, MIT ...ZÓLSZ EHHEZ?

...ISCWORLD 2

... két másik Terry-féle vicces já...ék. Ha tetszett a folytatás, le...et, hogy az előzményeket is érde...nes lenne kipróbálnod

Mivel ő maga is megszállott játékos, nem csoda, hogy Terry Pratchett Discworld novellái játékformába kerültek. Már két játék elkészült ebből a fajtából, ez a legutóbbi harmadik azonban más módon közelíti meg a dolgokat. A *Discworld Noir* Raymond Chandler detektívnovelláin alapul, csak éppen Discworldben, pontosabban Ankh-Morpork városában játszódik.

Bár az introban meggyilkolják a főszereplőt, Lewton magándetektívet, a játék kezdetekor visszaugrunk az időben, egészen az események elé, amelyek a detektív idő előtti halálát okozták. Lewtont meglátogatja a végzet asszonya, aki a barátja, Mundy felkutatásával akarja megbízni. Természetesen elfogadjuk a megbízást (másküönben minek vettük meg a játékot?), és belevetjük magunkat Ankh-Morpork alvilágába. Elvegyülünk a rosszarcú lakosok alkotta tömegben, amelynek számos tagja ismerősnek tűnhet a *Discworld* könyvekből. Bár Prachett csak kismértékben vett részt a játék készítésében, mindenhol érezhető a jelenléte. A dialógusok kellőképpen eredetiek és mulatságosak azon a kissé bosszantó tudom-hogy-vicces-amit-írok módon, ami Prachett írásira jellemző. *Discworld* játékhoz méltó módon a környezet bizarr fantáziakarakterekkel van benépesítve, akiknek a hangját a *Young Ones és a Red Dwarf* válogatott szinkronszínészei kölcsönzik. Mivel dialógusokra épülő kalandjátékról van szó, a titkok kiderítésének az egyetlen módja, hogy kikérdezünk mindenkit, akivel találkozunk.



A *Discworld* hű követői biztosan meg fogják ragadni az alkalmat, hogy jókat hancúrozzanak a Pratchett-univerzum eme digitális kiterjesztésében. A nem-hívőket azonban elkedvetlenítheti a zsákutcák tömkelege, a homályos célok és a komor színek. Nyilván ez lenne az a bizonyos „noir" hangulat, amelyre a játék épül, de mégis... ■

Paul Rose

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Szép FMV-k, de egy kicsit sötét	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Elég jó, de egérrel jobban menne	8
■ ÉLETTARTAM:	Csak egy, viszont igen bonyolult ügyet kell megoldani	8

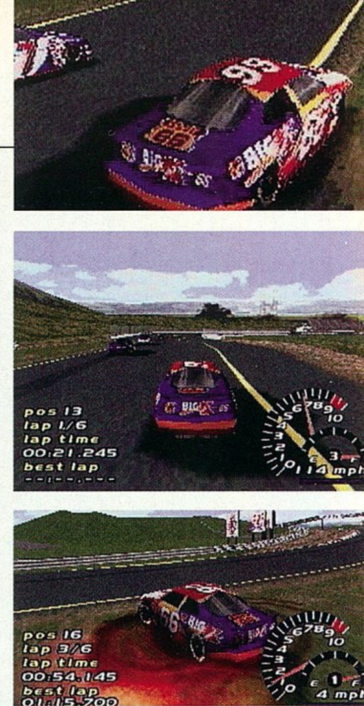
■ ÖSSZKÉP:
PlayStation kalandjáték a jobbik fajtából, hozzáillő látvánnyal, és belemélyedést igénylő cselekménnyel. A Pratchet-hívők mindent meg fognak találni benne, amire eddig vártak

8 A TÍZBŐL



Elég részletes a grafika, de nincs túl sok részletezni való a balkanyarokban. Még ha néhány autó meg is próbál ugyanakkor ugyanott áthajtani, nincsenek tisztességes karambolok. Próbálkozzunk inkább a *TOCA 2*-vel.





Ebből a szemszögből ne játsszunk országúti pályákon. Elég egy enyhe domb, és semmit se látunk.

NEM OLYAN UNALMAS, MINT GONDOLNÁD... CSAK MAJDNEM ANNYIRA



NASCAR 2000

„Felsorakozik a sport összes – európainak ismeretlen – autója és versenyzője"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Papyrus
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TOCA 2: TOURING CARS
Az egyik legjobb és legélvezhetőbb versenyszimulátor

Viszont annak, aki szereti kétszázzal venni a balkanyarokat, ideális ez a sport. Az ilyen ízlésűek játékigényét hivatott kielégíteni az Electronic Arts hosszú történelemre visszatekintő *NASCAR*-sorozata.

A Forma 1-es szimulátorokhoz hasonló pontossággal kidolgozott *NASCAR 2000* felsorakozatja a sport összes – európai fül számára sajnos teljességgel ismeretlen – autóját és versenyzőjét, lehetőséget ad az autók tuningolására, és felkínálja a tavalyi szezon mind a 18 pályáját, plusz még öt EA által kidolgozott bonuszpályát is. Mindez azonban nem változtat a szomorú tényen, hogy az ovális pályákon történő körbe-körbe furikázás nem valami izgalmas dolog. A kellő gyakorlat megszerzéséhez és a megfelelő beállítások megállapításához mintegy 10 körre – 5 percre – van szükség. Maga a verseny már csak bohóckodás, és igazából akkor válik érdekessé, ha valami malőr folytán lemaradunk, és újra át kell verekednünk magunkat a mezőnyön. Mindeközben folyamatosan hallhatjuk a figyelmeztetéseket a rádióban, hogy ne karistoljuk a pálya falát, és vigyázzunk a gumikra. Versenypozíciótól és eltelt időtől függetlenül újra és újra figyelmeztetnek minket, egészen a verseny végéig.

A játékban rejlő lehetőségeket csak akkor lehet megsejteni, amikor végre lehetőségünk nyílik a három országúti pálya valamelyikén való versenyzésre. Sajnos a játék még így sem éri fel azt a szintet, amit például a *TOCA 2: Touring Cars* nyújt. Valamennyit segítene a gondon, ha szép nagy tömegbaleseteket lehetne összehozni, de még az ütközések is kiál rándítóak. Az autók egy karcolás nélkül lábalnak ki a karambolokbó az ütközések kezelése pedig igencsak hagy kívánnivalót maga után Beletolhatjuk a motorházat nyugodtan az ellenfél utasterébe, ütközés nem lesz, csak a poligonc csatáznak egymással a megjelenésért.

Szépen kidolgozott, és pontos a játék, egészen el lehet merülni benne, de eléggé megrögzöttnek kell lenni ehhez. ■

Steve Owe

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Kidolgozott pályák, szép féknyomok, gyenge ütközések...	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Hiperrealisztikus irányítás, túl sok ovális pálya	5
ÉLETTARTAM:	Ha esetleg rabul ejtene a játék, 23 pályából válogathatsz	7

ÖSSZKÉP: Ha nem vagy már most is rajongója ennek a sportnak, a *NASCAR 2000* nem fog meggyőzni róla, hogy azzá válj. Okosan megtervezett és szépen kivitelezett szimulátor, csak annyira unalmas...

5 A TÍZBŐ

EBBEN A JÁTÉKBAN A ROSSZFIÚK IS ÉLETBEN MARADNAK



Action Man
Mission Xtreme

KARTOTÉK

KIADÓ:	Hasbro
FEJLESZTŐ:	Interactive Studio
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

A 90-es évek *Action Man*-je. A vérre menő küzdelem a robotok dolga lett. A rosszfiúkat se lövik le, csak fogságba ejtik őket. A harmadik birodalom elleni harc helyett pedig az aljas Gangrene környezetszennyezése ellen küzdünk.

A való világ szörnyűségei elől kényelmesen elzárkózó *Mission Xtreme*-ben van némi autóvezetés, némi repülés, egy kis futás, és mindezt pofozkodással fűszerezik meg. Bár egyik része sem sikerült valami elképesztően csodálatosra, a pörgős zene és a szépen elkészített grafika biztosítják az izgalmakat. Az érdekességek mellett azonban képtelen módon könnyűre sikerült a játék. Szinte lehetetlen elveszíteni az összes energiánkat, és segítséget is kapunk az esetleges gondolkodtatóbb feladatok megoldásához. Még ha valahogy sikerülne is fogságba esnünk, a folytatások korlátlan száma biztosítja, hogy a gonosz Gangrenet még a játék első estéjén lefüleljük. Szépen elkészített játék az *Action Man*, csak egy kicsit túlságosan... puding ■

Jonathan Davies



Pillanatkép egy helikopteres pályáról, ahol elég sokat kell épületek között repkedni.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Csaknem tapintható a műanyag	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Nem rossz, csak egy kicsit szájbarágós	5
ÉLETTARTAM:	Maximum négy óra kell a végigjátszáshoz	3

ÖSSZKÉP: Szórakoztató, amíg tart, de kiábrándítóan könnyűsúlyú. Túl sok a segítség, és szinte nehezebb fogságba esni, mint végigjátszani a játékot.

6 A TÍZBŐL

A SQUARE GOKARTSZIMULÁTORT KÉSZÍTETT. BÁR NE TETTE VOLNA...



Chocobo Racing

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Squaresoft
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

A *Final Fantasy* sorozat egyike a PlayStation legsikeresebb játékainak. A rajongók bizonyára szívesen begyűjtenék a Square többi RPG-jét is, mint például a nagysikerű *Chrono Cross*-t, de erre még egy kicsit várni kell ideát. Szerepjátékok helyett a SCEE egy szörnyűséges gokartszimulátorral rukkolt ki, amely a *Final Fantasy*-ben szereplő Chocobonak ad lehetőséget az érvényesülésre.

A *Chocobo Racing* több szempontból is selejtesnek minősül. Ott van például a kartok csapnivaló, kezdetleges irányíthatósága, a 16 bites korszakot idéző sprite-os grafika, nem is beszélve a játék elavult dinamikájáról. Megtalálhatók a játékban a stílusra jellemző vicces pályák és power-upok, a kartversenyzés alapjainak figyelmen kívül hagyása azonban zavaró. A Story Mode bájolgása megerősíteni látszik azt a tényt, hogy a játékot kifejezetten a hat év alatti korosztály számára készítették, de szerintünk ennél még ők is jobbat érdemelnek. Lehet, hogy a Squaresoft mestere az RPG-knek, de a versenyszimulátorok terén még van mit tanulnia. ■

Sam Richards



A **Chocobo Racing** minden egyes elemét lopták valahonnan, de még így sem sikerült tisztességes játékot csinálni belőle.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Sprite-ok? 2D? Visszaugrottunk 6 évet...	3
JÁTSZHATÓSÁG:	A kartok kezelhetősége egyszerűen szörnyű	3
ÉLETTARTAM:	Elég sok pálya van, de egyik sem túl érdekes	4

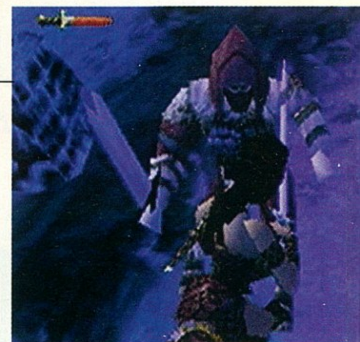
ÖSSZKÉP: Ki gondolta volna, hogy a *Final Fantasy* készítői egy ilyen gyenge játékkal is képesek kirukkolni... A Squaresoft igazán visszatérhetne a saját kaptafájához.

3 A TÍZBŐL



Helyszín, helyszín, helyszín... Xena és Gabrielle végigportyázza az istenek varázslatos világait, amelyek bővelkednek ijesztő, ősi szörnyetegekben.











Sötétség borítja be az ókori Görögországot, s érkeznek a kardélre való szörnyek. A verekedés ebben a játékban nem is olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre látszik.

KARDOKRÓL, VARÁZSLATRÓL ÉS FÉMES MELLTARTÓKRÓL ...



Xena: Warrior Princess

„ Legtöbbször csak előrebotorkálunk, s várunk a következő harcosra

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Universal Interactive
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TOMB RAIDER I & II
Ha esetleg kihagytad őket annak idején, most megismerkedhetsz velük Platinum kiadásban. Jobbak, mint ez a darab.

Kicsit késő, nem? Szép kilátások (csengő-bongó kardcsörték, varázslatok, szörnyek, és határtalan kaszabolás), elhibázott időzítés és megvalósítás. Elkerülhetetlen az összehasonlítás egy bizonyos másik merész hölgyeménnyel, de a remény, hogy Xena Lara nyomdokaiba léphet, a csapnivaló kezelőrendszernek és a fájdalmasan lineáris játékmenetnek köszönhetően máris elvész.

Csak hogy tudjuk, miről is van szó: a gonosz Kalabrax, akit börtönbe zártak az istenek, megszökött. Emberáldozat után szaglászva Ms. Kalabrax kiszúrja magának Xena jobbkezét, Gabrielle-t. Xena természetesen nem túl boldog ettől. Harcosnőnk 21 szintnyi third-person (harmadik személyű) harcban vesz részt, amelyet alkalmanként rejtvények is fűszereznek, amint főhősünk úton van a végső konfrontáció felé.

Rugdosódik, bukfencezik, ugrál, s eközben lefejezi Kalabrax palloslengető legényeinek végtelen sorát. Mindezt a megszokott egészségital és fegyver-felfejlesztő, összeszedendő bonuszok segítik, no meg néhány keménylegény, akik a Zen tanításának árnyékos oldalában hisznek („Ha megpróbálsz elbukni, és sikert érsz el, végül is melyiket tetted?"). A rejtvényes részletek nem lennének rosszak, de elrontja őket a régi probléma: túl könnyű megkülönböztetni a sötét, dekoratív hátteret az élénk színű, valamire használható dolgoktól.

Legtöbbször csak előrebotorkálunk, s várunk a következő harcosra; bár sok energiát fordítottak Xena harci mozgásainak sokszínűvé tételére, egyfolytában azon találjuk magunkat, hogy a kard-gombot verjük ahelyett, hogy időt és energiát pazarolnánk a bonyolult rúgás/szúrás/bukfencezés gombok bevetésére. A platform-elemek is elég ingatagok. Xena megfelelő irányba állítása meglehetősen kimerítő, s ha eltévesztünk egy ugrást, nincs lehetőségünk a „tapadj-a-peremhez" jellegű korrigálásra, mint a *Tomb Raider* ese tében. Visszatérünk a kezdetekhez egy kis *déja vu* érzés kedvéért.

Sikerek? Nos, igyekeztek elérni azt, hog játék különösebb megszakítás nélkül, teahc pintésnyi idő alatt töltsön, s kösse össze a különböző területeket. A harcok nem az ig ziak, s többirányúak, de helyenként szórakc tató csatakiáltásokkal kezdődnek („Die, witch!" – Halál rád, boszorka!). Van egy má jól eltalált részlet is, ahol egy groteszk, szik görgető küklopsz megfelelően elegyíti a ké kezi harcot az asszociatív gondolkodással.

Ha nagyon ráizgult valaki a sorozatra, el ájul majd attól, hogy mennyire hasonlít a já ték a tévében látottakra tartalmi és hangul szempontból. A józanabb játékszeretők inkább hanyagolják. ■

Andy Lo

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Öreges kinézet – sok gagyi klip és vibrálás	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Egydimenziós és egy kaptafás. Néhány rejtvény egész jó	6
ÉLETTARTAM:	Inkább frusztráló, mint izgalmas. Egy-két napra elmegy	5

ÖSSZKÉP: Kishal a *The Last Revelation* mellett. Elavult, rosszul időzített, reménytelenül optimista licensz kevés újítással. Csak a Xena rajongói klub tagjai számára ajánljuk.

5 A TÍZBŐ

CSÚSZTATOTT KUPLUNG HELYETT BŐRSZERKÓ...



Carmageddon



Felejtsd el, amit eddig tanultál – a *Carmageddon*-ban csak a látványos ütközések számítanak.



KARTOTÉK

KIADÓ:	SCi
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	15 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

Placcs! Újabb halott. A játék PC-s verziójának hatalmas sikere két egyszerű oknak tudható be. Egyrészt az a tény, hogy lehetett benne gyalogosokat gázolni, másrészt a „Csak felnőtteknek" kitétel. De vajon mennyiben több ez a digitális halálfutam felesleges vérontásnál? Mennyiben tekinthető a képernyő vérrel és belső szervekkel történő lemosása értelmes szórakozásnak?

Az autós játékok, akárhogyan is meg vannak variálva, az autóvezetésről szólnak. Ha pedig az autóvezetés nem élvezhető, az egész játék semmit sem ér. Ezt az alapigazságot hagyta figyelmen kívül a *Carmageddon*. Az autók állapotos tetvekhez hasonlóan vánszorognak, és a legnagyobb erőfeszítéssel sem lehet őket az úton tartani. Nem lehet a vezető szemszögéből szemlélni a vérfürdőt, és még a kézifékes kanyarokkal is hiába próbálkozunk.

Pozitívumként azonban meg kell említeni a kétkerekezés és a hasonló mutatványok lehetőségét, valamint azt, hogy ketten is játszhatják a játékot. A gond csak ott van, hogy a *Twisted Metal 2* vagy a *Destruction Derby* sokkal kielégítőbb törés-zúzási élményt kínál – fele ennyiért. ■

Pete Wilto

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Tűrhető, de a vérbőségtől eltekintve elég gyenge	3
JÁTSZHATÓSÁG:	Akár versenyezni, akár gyilkolni akarunk, a rossz kezelhetőség mindig közbeszól	4
ÉLETTARTAM:	Mivel nem lehet jól és gyorsan vezetni, elég rövid időt jósolunk neki	3

ÖSSZKÉP: Bár élvezhető játék lehetett volna, a kezelhetőség hiánya roppant unalmassá teszi. Nincs az a gyalogos-hulla-mennyiség, ami ellensúlyozhatná a hibáit.

3 A TÍZBŐL

A SHINY ÚJ JÁTÉKA MINDEN LEHETSÉGESET KIHOZ A HELIKOPTERBŐL



R/C Stunt Copter



A túl bonyolult irányítás és a túl egyszerű pályák eredménye egy tényleg szörnyű játék lett.

KARTOTÉK

KIADÓ:	Interplay
FEJLESZTŐ:	Shiny
MEGJELENÉS:	Szeptember
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Hogy miből gondolta a Shiny, hogy a PlayStation hívei szívesen játszanának távirányítós helikopter-szimulátorral, jó kérdés. Viszont még ennél is jobb kérdés, hogy miért játszana akárki is pont ezzel a játékkal. Elvileg a kétcsatornás analóg irányítás ideális lenne a modellhelikopterek irányításához. A gyakorlatban azonban ez körülbelül annyira sikerült egyszerűre, mint a láncfűrésszel történő génsebészet.

A helikopter irányítása kész művészet. Egyszerre kell figyelni a magasságot, a sebességet, és a dőlési szöget, elég a legkisebb hirtelen mozdulat, és a gép megy a maga feje után. Ami azonban még ennél is rosszabb, az a játék felépítése, amely egyszerűen szörnyűre sikerült.

A játékokat élvezni kellene, nem küzdeni velük. Ha azonban egy tényleg nehéz játék elkészítése lenne a cél, azt illene legalább változatosra tervezni. Ez a játék azonban másról sem szól, mint célraszállásokról, léggömbökre lövöldözésről és bóják közti repkedésről. Mindezt persze előre meghatározott sebességgel és pontossággal kell teljesíteni. Ha a Shiny viccnek szánta az R/C *Stunt Copter*-t, el kell mondanunk, hogy nem sikerült túl mulatságosra. ■

Matt Pierce

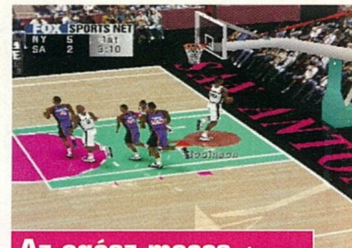
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Elég részletes, csak túlságosan tiritarka	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Szinte kezelhetetlen irányítórendszer	2
ÉLETTARTAM:	Körülbelül tíz perc alatt megunható	2

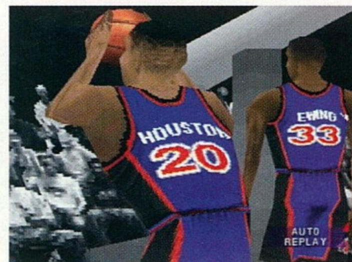
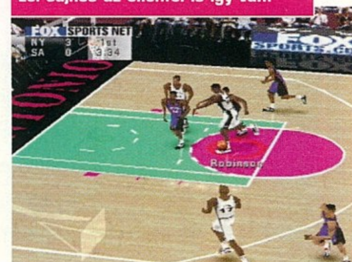
ÖSSZKÉP: Ha az alapötlet jó lett volna, ráfoghatnánk a rossz kivitelezésre... Mivel azonban már az alapötlet is szörnyű volt, a kivitelezés túl jónak is tűnik mellette. Kerülendő.

3 A TÍZBŐL



Az egész meccs alatt szoros az eredmény, de ez nem feltétlenül jó dolog. Csaknem lehetetlen kihagyni a kosarakat, de ezzel sajnos az ellenfél is így van.

A TV-közvetítés fantasztikus, de a meccsek még egy városi rádió szintjét sem érik el.

DOBJUNK TÖBB KOSARAT MÉG A DÁVID KORNÉLNÁL IS



NBA Basketball 2000

„Az élethűség helyett a játszhatóságon van a hangsúly"

KARTOTÉK

KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Radical
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TOTAL NBA '98
Bár a könnyű játékkal szemben az élethűséget helyezi előtérbe, a maga nemében az egyik legjobb játék

Bár a kosárlabda olyan sport, ahol a máshol megszokott egynullás eredmények helyett inkább telefonszámokra szokott hasonlítani a meccsek végeredménye, valahol mégiscsak többről szól ez a játék, mint a labda kosárba hajigálásáról. Sajnos, a Radical *NBA Basketball 2000*-je esetében ez nem igaz, ugyanis a fejlesztők annyira a kosarakra koncentráltak, hogy szinte minden másról megfeledkeztek.

Első pillantásra minden rendben levőnek tűnik. Megvan az egyedi dolognak nem mondható, ámde annál nélkülözhetetlenebb NBA licensz, a vele járó csapatokkal, és játékosokkal együtt. Lehet válogatni a szezonok és a különféle meccsek között, és a játékosok irányítása is ismerősnek tűnhet mindenkinek, aki játszott már kosaras játékkal. A kipróbált és bevált duplaklikkes dobások használata azt mutatja, hogy az *NBA* a realizmus helyett a játszhatóságra helyezi a hangsúlyt. Hosszabb játékidő esetén azonban előtűnnek a játék alapvető hibái.

Először is, az ember hajlamos azt gondolni magáról, hogy őstehetség, amikor játszi könnyedséggel kezdi szórni a kétpontosokat. Azonban hamarosan kiderül, hogy az ellenfél is épp ilyen könnyedén lendül ellentámadásba, és dobja a saját kosarait. Akármilyen taktikát is alkalmazunk, egyedül a számítógép szeszélye dönti el, hogy dob-e kosarat az ellenfél, vagy sem. Márpedig a számítógép igencsak szeszélyes tud lenni.

A különböző nehézségi szintek nem igazán befolyásolják a végeredményt, a meccsek szinte mindig rendkívül szorosra sikerülnek. Túl gyakran fordul elő ahhoz, hogy véletlen legyen, hogy ha vezet a számítógépes ellenfél, a meccs vége felé elkezdi kihagyni a kosarakat, és elveszíteni a labdát. Az utolsó negyed vége felé pedig ott faltolják a játékosainkat, ahol tudják. Bizonyára ők is tudatában vannak, hogy a büntetődobások – a maguk túl gyors, golf játékokhoz hasonló dobóerő-szabályzójukkal – szinte sohasem sikerülnek, annak ellenére, hogy a jobb NBA játékosok túlnyomó többsége 80% feletti arányban dobja a sikeres büntetőket. Nincs gond a felzárkóztatás alapötletével, csak egy kicsit feltűnőre sikeredett.

A kosárdobások tömkelege és a rengeteg dobott pont élvezetessé teszik a játékot, főleg, ha ketten játsszák. Ennek ellenére az alapvető játszhatósági hibák és a stratégia hiánya miatt nem ajánljuk olyanoknak, akik a kiegyensúlyozott játékokat kedvelik. Azoknak pedig főleg nem, akik e[gy] minőségi kosárjátékra vágynak. ■

Chris Buxt[on]

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Tisztességesen kidolgozott animáció, a játékosok azonban nem túl szépek közelről	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Könnyű támadás, nehéz védekezés	6
ÉLETTARTAM:	Ha megbarátkozunk az alapvető hibákkal, rengeteg lehetőség rejlik benne	6

■ ÖSSZKÉP:
Könnyű kosarat dobni, de éppolyan könnyű kapni is, a végeredmény pedig azon múlik, hogy ki követ el több hibát. Rendkívül nehezen értékesíthetők a büntetők, ami igen sokat levon az élethűségből.

6 A TÍZBŐ[L]

A SÉTA 50 LÁBON AZ IGAZI



Centipede



KARTOTÉK

KIADÓ:	Hasbro
FEJLESZTŐ:	Leaping Lizard
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Sajnálhatjuk azokat, akik azt a feladatot kapták, hogy leporoljanak és feltupírozzanak egy 20 éves arcade játékot; de még inkább együtt kell éreznünk azokkal, akik pénzt fizettek azért, hogy játszhassanak ezzel. A *Centipede*, amely az antik rovarirtó 3D-s átdolgozása, legalább annyira értelmetlen, mint amennyire bugyuta.

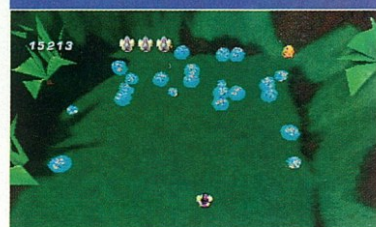
Jellegtelen tájakon mászkálunk, gyilkolásszuk az önmaguktól osztódó, a környéken ólálkodó bestiákat és átkozzuk azt az általános felfogást, mely szerint a vacak ütközés-észlelés belefér, ha a játék kedvesen néz ki. Sokféle bogár és power-up, gyakorlatiatlan 3D nézet és zárt szintek jellemzik a programot – mintha mindezt csak azért dobták volna be kétségbeesetten, hogy ma is hiteles legyen a termék. De ezen elemek egyike sem okoz meglepetést, egyik sem ad semmi igazán újszerűt.

A monoton játékmenet és az unalmas grafika nem sok ember érdeklődését kelti fel. Sőt, inkább eldobja az ember a joypadet és valami más tevékenység után néz, mintha a *Centipede* soha nem is létezett volna. Ezt a játékot meg kellett volna hagyni a múltnak.

Mark Donald



Mintha fából lennének
a százlábú járószervei. Gyógyjáték gyógyegereknek.



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Élénk és sokszínű, de jellegtelen és kidolgozatlan	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Monoton lövöldözés és gyűjtögetés	3
ÉLETTARTAM:	Már akkor az utolsókat rúgja, amikor kilép a dobozból	2

ÖSSZKÉP: Nem kezdődik rosszul, de 30 másodperc múlva már halálra unjuk magunkat. Semmi különlegeset nem látunk. Egyhangú grafika, sótlan játékmenet… Nem egy nagy dörrenés.

3 A TÍZBŐL

TIGER WOODS NEVÉT ADTA EGY „POÉNOS", GYERMEKEKNEK VALÓ GOLFJÁTÉKHOZ. URAMISTEN



Cyber Tiger

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	3 év
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

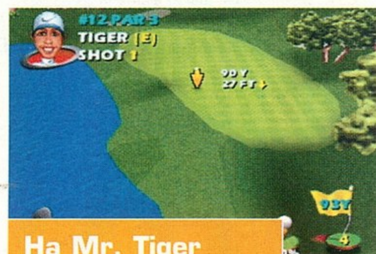
A profi golf aranykora akkor áldozott le, amikor Terry Wogan beütötte a történelem leghosszabb, televízión is közvetített putt-ját – 84 lábat suhant a labda. Mindezek után a golfpályán poroszkáló Tarby-t és Brucey-t nézni elég unalmas volt. Öreges, törékeny, megtört embernek látszottak. A mozgékony ír bizony hülyét csinált belőlük.

A *Cyber Tiger* hatalmas luftot üt. Már a neve is borzasztó, inkább hangzik a Sony robot-állat program utolsó fejlesztésének, mint egy amatőr, animált golfjátéknak, amelyben Tiger Woods, a golfsztár is szerepel. Rajzfilmszerű a grafika, jellegtelenek a hátterek, amelyek semmi segítséget nem adnak ahhoz, hogy jól célozzunk.

Egyébként nem mintha odamennének az ütéseink, ahová célzunk – ez különösen igaz az analóg módra, melyben a joystick könnyedén kiüti a labdát a pályáról. Kicsit olyan az egész, mintha szöcskejátékot játszanánk – de ez a program még annyira sem izgalmas. Különösen idegesítő, amikor az ütés célt téveszt és meghalljuk Tiger kuncogását.

Semmi sem garantálja, hogy két percnél tovább játsszuk majd ezt a játékot. A „Pokolian rossz játék" dossziéba vele.

Dan Mayers



Ha Mr. Tiger
még egyszer kacag, a labda helyett a fejét vesszük célba.



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Darabos, pixeles ócskaság	1
JÁTSZHATÓSÁG:	Elképesztően frusztráló	2
ÉLETTARTAM:	Két perc, és kiderül, hogy tényleg olyan rossz, mint amilyennek látszik	0

ÖSSZKÉP: Vajon tesztelték valaha is ezt a játékot? Tele van alapvető hibákkal, amelyeket sosem engedne át egy valamire való minőségellenőrzési osztály. Egy pontot sem érdemelt volna, de végül is itt a Karácsony…

1 A TÍZBŐL



A játékot két játékos is játszhatja felosztott képernyővel, így lehetőség nyílik mind a pályaversenyzésre, mind az arénabeli leszámolásokra.



A 13 választható pálya között olyan helyszínek találhatóak, mint a többemeletes parkolóházak, vagy a sáros földutak. A legtöbbjükön rejtett utak és kanyarlevágások is vannak.



Az összeszedett power-upok csökkentik az elszenvedett sérüléseket, a koponyaalakú ikonok azonban vészesen leszívhatják az autó műszaki állapotát.

BEINDULSZ AZ AUTÓBALESETEKTŐL? HÁT EZ ELÉGGÉ BETEGES DOLOG, DE ITT MEGTALÁLOD, AMIT KERESEL



Demolition Racer

„Nyomd el magadban a balesetek elkerülését célzó természetes ösztönt."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	Pitbull Syndicate
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–2

A EZ TETSZETT, MIT
ZÓLSZ EHHEZ?
ESTRUCTION DERBY 2
riliáns autótörő játék. Kocsizú-
zás akár két játékos számára is

Van JG Ballardnak egy *Crash* című, meglehetősen botrányos könyve, amely olyan emberekről szól, akiknek az autóbalesetek szexuális kielégülést okoznak. Ha valóban léteznek ilyen emberek, akkor nekik a *Demolition Racer* egyenlő a legvadabb pornóval. A játék szép példája azoknak a törős-zúzós játékoknak, ahol az ütközéseket nem csak nem büntetik, hanem egyenesen jutalmazzák. A gyönyörű hang, amikor fém csikordul fémen, semmi mással nem hasonlítható össze.

Első pillantásra a *Demolition Racer* normális autóversenynek tűnik. Lehet választani az egyedi versenyek és a bajnokságok között, illetve lehetőség van kétjátékos üzemmódban játszani. Autót választunk, versenyzünk, és minden teljesített versennyel egyre több pálya és autó közül válogathatunk. Az autókat olyan szempontok alapján rangsorolják, mint a sebesség, a gyorsulás, vagy a kormányozhatóság. Az ártatlan külső alatt azonban destruktív hajlamok lakoznak. Akkor kapunk például plusz pontokat, ha a pálya kanyarjait levágva oldalba kapjuk a többi autót. Sőt, egyes versenyek arénákban játszódnak, ahol az egyetlen cél az ellenfelek porrá zúzása.

A lényeg az, hogy felejtsük el az ellenfelek kikerülésére irányuló természetes ösztönünket. Ez a felfogás ugyanis itt nem vezet sehova. Még ha egy pályaversenyen elsőként is érünk célba, nem kapunk érte annyi pontot, hogy benevezhessünk a következő fordulóra. Az igazi győzelemhez autót is kell törni. A végeredmény pedig egy mindenfelé röpködő autódarabkákkal tarkított, észveszejtően pörgő játékmenet.

Mivel a játék ennyire az autótörés körül forog, a *Demolition Racer* könnyen sikerülhetett volna stílustalanra vagy gyengén kidolgozottra, de szerencsére nem ez történt. Az autók irányítása eléggé élethű, tehát fontosak az autóversenyzői képességek, és mivel a mások autóinak aprítása közben vigyáznunk kell a sajátunk épségére, még némi stratégiai gondolkodás is helyet kap a játékban.

A *Demolition Racer* a klasszikus autózúzó játékok, a *Destruction Derby* és a *Twisted Metal* által lefektetett alapokat követi. Eléggé változatosak a pályák, jól kidolgozottak az autók fizikai tulajdonságai, és meglehetősen sok játékmód közül válogathatunk. Igaz, hogy a grafika nem a legfényesebb, és a játék sem mutat fel semmi forradalmit vagy úttörő újdonságot, ha nem vesszük túl komolyan, elég jól el lehet játszani vele. Illetve, hogy pontosabban fogalmazzunk, szinte biztos, hogy hatalmas siker lesz belőle. ■

Keith Stuart

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Olyan durva, mint egy használt autó fényezése	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Jobb buli, mint egy VW bogár	8
ÉLETTARTAM:	Tovább tarthat, mint egy Volvo	7

ÖSSZKÉP: A *Demolition Racer* nem fogja megváltani a világot se a grafikájával, se az eredetiségével, viszont könnyen lelökheti a pályáról a konkurenciát a jó játszhatósággal és az opciók sokaságával.

7 A TÍZBŐL

színkódok

- AUTÓS JÁTÉK
- KALANDJÁTÉK
- VEREKEDŐS JÁTÉK
- LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK
- RPG/SZEREPJÁTÉK
- SPORTJÁTÉK
- STRATÉGIAI JÁTÉK

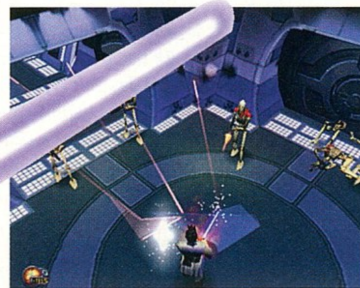
SZIGORÚAN TITKOS

EBBEN A HÓNAPBAN A *PHANTOM MENACE* ÉS AZ *LMA MANAGER* VAN SORON. ÉS PERSZE VÁLASZT KAPTOK KÉRDÉSEITEKRE A *RESIDENT EVIL* A *CRASH BANDICOOT 2* ÉS MÉG SOK MÁS JÁTÉK KAPCSÁN

ÜDVÖZLET...

Tündérkénk egy percre sem pihen, fáradhatatlanul nyomoz és veti papírra az általatok kért kódokat, a megoldhatatlannak tűnő problémák megfejtését. Az erő legyen vele – és persze veletek, akik fáradhatatlanul játszotok, és elhalmozzátok őt leveleitekkel.







A HÓNAP TIPPJE

A *GTA2* kódjaira sokan kíváncsiak – még szerencse, hogy a DMA Desingns tett néhányat a játékba. Hála nekik, elárulhatunk néhány jelszót. De csak így négyszemközt.

A következő kódokat a játékos neve helyett kell beírni. Később ki is lehet törölni őket, és egy másikat beírni hozzá pluszba, vagy akár a saját nevedet. Annyit használsz belőlük, amennyi neked tetszik. Ha már úgyis bűnözöl, ez a legkevesebb.





ITSALLUP – minden szint elérhető, a bónusz szinteket is beleértve
NAVARONE – az összes fegyver, maximális munícióval
LIVELONG – tartós sérthetetlenség
LOSEFEDS – nincsenek rendőrök
DESIRES – maximális nehézségű szint
HIGHFIVE – 5-tel szoroz minden elért pontszámot
BIGSCORE – 10 millió pontot utal ki neked

JÁTÉKLEÍRÁSOK

HIVATALOS MEGOLDÁS

KÍVÁNJ EGYET!

ERŐVONAL

TOP TIPP

KÍVÁNJ EGYET

ANNYIT ÜLTÉL A TÉVÉ ELŐTT, HOGY MÁR KEZDESZ ZOMBIVÁ VÁLNI, ÉS MÉGSEM TUDOD MEGFEJTENI A ZOMBIHÁZ TITKÁT? HOGYHA MEGLÁTSZ EGY DOBOZT, MÁR REFLEXSZERŰEN LECSAPSZ RÁ, MÉGSINCS MEG MINDEN KRISTÁLYOD? NE CSÜGGEDJ, SEGÍTÜNK...

Kérte: **Argath Edina** Budapestről

HOGYAN... TEGYÜK RAYMANT HOSSZÚ ÉLETŰVÉ

RAYMAN

Sziasztok!
Szeretném megkérdezni, hogy minden játéknak van-e kódja és hogy egy levélben akár több játék kódját is meg lehet kérdezni? Most légyszi írjátok le a *Tomb Raider II-nek*, és ha lehet akkor a *Raymannek* is a kódját!
Köszi!

Az első kérdésedre fenti levelemben kaphatsz választ, a másodikra pedig a hatodik számban. Ami a kis Raymant illeti, íme a kódok:

Kép a képben ablak

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az R2-t és nyomkodd végig: ○, ○, ←, ○, ○. A normál képernyőhöz ugyanezzel a kóddal tudsz visszatérni.

Nagy *Rayman* demo

Az Ubi-Soft logo után tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, amíg meg nem jelenik a téglafalas animáció. Akkor nyomd le a „Start" billentyűt is. Csak akkor engedd el a gombokat, amikor a képernyő feketére vált, és megtekintheted, hogyan készült a *Rayman*.

99 élet

Írd be az XNB9FM!Z2? jelszót.

Vagy:

Nyomd meg a „Start" gombot, majd gondosan pötyögd be a következő kódot. Ebben a sorrendben nyomd le és tartsd lenyomva: L2+R1+L1+R2. Ebben a sorrendben engedd el a gombokat: L1, L2, R2, és R1. Nyomd meg egyszer a ○-t. Tartsd lenyomva a ←+○+□+△ gombokat. Ebben a sorrendben engedd el: ←, △, □, ○. Ha sikerült, az életszámláló 99-et fog mutatni.

Vagy:

Nyomd meg a „Start" gombot, majd gondosan pötyögd be a következő kódot. Ebben a sorrendben nyomd le és tartsd lenyomva: L2+R1+L1+R2. Ebben a sorrendben engedd el a gombokat: L1, L2, R2, és R1. Nyomd meg egyszer a △-et. Tartsd lenyomva a →+○+□ +⊗ gombokat. Ebben a sorrendben engedd el: →, ⊗, □, ○. Ha sikerült, az életszámláló 99-et fog mutatni.

Szint kiválasztása

Arcade módban játszd végig a játékot, és a konfigurációs menüben választható lesz a „Stage Select (Arcade)". Megjegyzés: az utolsó főnök szint ekkor sem lesz választható.

Sziasztok!

Ismét remek kódokat küldök nektek ezeken az oldalakon. Aki még nem kapott választ, várjon türelemmel, előbb utóbb mindenki sorra kerül. De sajnálattal kell közölnöm, hogy minél hosszabb listát küld valaki, annál többet kell várnia, hogy minden kívánsága teljesüljön. A rovatunk címe „Kívánj egyet!", nem pedig „Kívánj ezret!" Ha valaki félreolvasta volna, ezúton tájékoztatom, hogy 2-3 kívánság még oké (esetleg egy negyedik ráadásnak). De szépen kérlek benneteket, ne küldjetek kilométeres kódkérő listákat, mert nem tudom mind a 10-20 játék kódját betenni az újságba, főleg nem egy számba. A nyavalygást mára ezzel be is fejeztem, de mielőtt rátérnénk a játékokra, néhány névre szóló üzenet: Kádár Norbertné (budapesti) és Homoki István kedves olvasóink a *PSM* hatodik számában találják meg, amit kerestek, Tekse Gábor (budapesti) és Kocsis Krisztián (budapesti) olvasóink pedig a negyedik számban. És továbbra sem áll módunkban eme rovat keretei között teljes játékleírásokat közreadni, vagy azokat postán elküldeni. Még neked sem, kedves Zsiga János (balatonendrédi) barátunk. Bocsesz...

PSM-tündér

Kérte: **Kata Zegről és Zsiga János** Balatonendrédről

HOGYAN... GYŰJTSÜK BE A KRISTÁLYOKAT

CRASH BANDICOOT 2

Turtle Woods
Ezüst kristály: csapd szét az összes dobozt
Kék kristály: az ezüst kristály begyűjtése után menj végig még egyszer a pályán anélkül, hogy egy dobozt is összetörnél
Alszint: dobj egy hasast a földön heverő maszkra (a második checkpoint előtt), és egy alszintre jutsz.

Snow Go
Vörös kristály: csak a Warp World bejáratától érhető el

Hang Eight
Ezüst kristály/1: csapd szét az összes dobozt – azt is, amelyik a Kék kristály platformon van
Ezüst kristály/2: érj a szint végére, mielőtt a számláló eléri a nullát (nagyjából egy perced van) – hosszú átlós ugrásokkal időt takaríthatsz meg

The Pits
Kristály: menj balra az elágazásnál kb. a szint feléig
Tipp: először menj balra az elágazásnál, amíg egy kapcsolót nem találsz, kapcsold át, majd menj vissza az elágazáshoz, és ezúttal jobbra menj

Snow Biz
A Vörös kristály szükséges hozzá!

Air Crash
Ezüst kristály/1: csapd szét az összes dobozt – ez csak úgy lehetséges, ha a Warp Worldből indulsz
Ezüst Kristály/2: egy alszinten van. Találsz egy üres platformot, amelyen koponya + keresztbe tett lábszárcsontok jelennek meg, ha korábban már elvesztettél egy életet (de nem valamelyik bónusz szinten). Ugorj rá és eljutsz az alszintre
Warp World: mielőtt az első szörfdeszkára szállnál, ugorj át a három lebegő dobozon és ott a warp platform

Crash Crush
Tipp: menj vissza az elágazásnál jobb felé, és az ösvény végén levő platformról visszajuthatsz.

Eel Deal
Kristály: a második elágazásnál a bal oldali alagutat válaszd
Zöld kristály: az első elágazásnál menj jobbra, navigálj keresztül a nitro dobozok között egészen a falig az ösvény végén. Ugorj keresztül a falon, az alagútban megleled a zöld kristályt

Plant Food
Sárga kristály: érj a szint végére, mielőtt a számláló eléri a nullát (nagyjából egy perced van)

Sewer/Later
A sárga kristály szükséges hozzá!

Bear Down
Warp World: a szint végén ugorj a tóban lebegő platformokra, így juthatsz el a warp platformra. Onnan egy második bejárat nyílik az „Air Crash" szintre.

Road to Ruin
Ezüst kristály/1: egy koponya + lábszárcsontok platformról elérhető alszinten található
Ezüst kristály/2: az összes doboz elpusztításához a Warp Worldből kell elindulnod

Unbearable
Alszint: amikor a jegesmedve beleesik az első adandó verembe, ugorj utána
Warp World: a szint végén (miután a kismedvéről katapultáltál), térj vissza a képernyőre és ugord át a hasadékot, menj a kismedvéhez, ott lesz a warp pont, amely a 26-os (Totally Bear) szintre vezet

Hangin Out
Warp World: menj visszafelé a ? platform előtt, egy alszintre jutsz, amely egy warp ponthoz vezet. Onnan a 27-es (Totally Fly) szintre juthatsz

Diggin' It
Ezüst kristály: koponya + lábszárcsontok platform az elágazásnál balra
Warp World: dobj egy hasast a bombaköpködő növényre, amely egy szigeten található a szint vége felé. Ez a warp pont a Road to Ruin második bejáratához vezet

Cold Hard Crash
Ezüst kristály: egy koponya + lábszárcsontok alszinten található (a szint végén a zöld kapcsolót át kell kapcsolnod, majd vissza kell térned a kiindulóponthoz a dobozok elpusztítása végett)

Ruination
A zöld kristály szükséges hozzá!

Beehaving
Bíbor kristály: ugorj az inaktív nitro dobozokra a szint felénél, hogy elérd a bíbor kristályt tartalmazó alszintet

Piston It Away
Tipp: az összes doboz lerendezéséhez először menj végig a szinten anélkül, hogy közben meghalnál, és törj össze minden dobozt, majd térj vissza a koponya + lábszárcsontok platformhoz – így az összes doboz összetörik.

Night Fight
Tipp: először menj a koponya + lábszárcsontok platformhoz, ugorj rá és gyűjtsd be a kristályt, majd végezz Crash-sel, hogy visszatérj a korábbi checkpointhoz (a kristály megmarad)

Spaced Out
Az összes kristály szükséges hozzá!

Totally Bear
Tipp: gyakorold a medve-irányítást!

Totally Fly
Tipp: memorizáld a dobozok helyét!

Kérte: **Tóth Róbert** Budapestről

HOGYAN... SZEREZZÜNK KÖNNYEN PLUSZPONTOKAT

FINAL FANTASY VIII

A véletlen harcok elkerülése:
Ha a városokon kívül nem akarsz harcokba keveredni, 3500 gilért bérelj egy kocsit, gyalogosan mindig a síneken vagy betonozott utakon közlekedj. Vagy szerezd meg Diablos „No Encounter" (találkozások elkerülése) képességét.
Ingyenes orvosság:
Timber Townban (Rinoa és a parti után) menj a hídhoz, ahol az őröket láttad. Térj vissza újra meg újra, amíg meg nem jelenik egy férfi. Beszélj vele, és azután másodszor is válts néhány szót vele, orvosságot fog adni neked. Hagyd ott, majd ismételd meg elölről az egészet.
Könnyű ügyességi pontok:
Menj Cactaur Islandre (a sivatagos kis szigetre) és minden harcban legyőzött Cactaurért 20 ügyességi pontot kapsz.
Könnyű tapasztalati pontok:
Nézd meg a térképet és menj a legtávolabbi bal oldali szigetre. Az ott tanyázó szörnyek könnyen magasabb szintre emelik a szereplőidet a harcok után.
Energia-kristályok:
A Ragnarok megszerzése után repülj az Esthar Air Stationre. Menj ki a főútra, ahol egy őr ül. Fuss felfelé, amíg meg nem változik a színhely, és fuss tovább, amíg még egyszer változik a szín. Most fuss lefelé, és amikor újra változik a képernyő menj jobbra az úton. Találkoznod kell egy kis fekete emberrel. Beszélj vele. Küzdj meg egy Elnoyle-lal, a jutalmad két energia-kristály lesz. Mindezt annyiszor ismételheted meg, ahányszor akarod (de előbb mindig el kell futnod).

Kérte: **Pataki Adrienn** Jászberényből **Nagy László** Miskolcról és **Vörös Péter** Budapestről

HOGYAN... OLDJUK MEG A ZOMBIHÁZ REJTÉLYEIT

RESIDENT EVIL

– Van két könyvem: Flüche: Band. 1., Flüche: Band. 2. Van két MO-Diskette-em. Egyszerűen nem tudok rájönni, hogy hová kell őket elhelyezni.
– A talált könyveknek van-e valami funkciója, és ha igen, hogyan használhatom őket? Ugyanez vonatkozik a rádióra is.
A rádiónak nincs semmi különös funkciója.
A két könyvben amuletteket találsz, amelyeket a kerek medencénél használhatsz, ahová a lifttel juthatsz fel.
Ami pedig a diskeket illeti, az egyik lépcső alján találsz egy szobát 4 zombival. Miután végeztél velük, a sarokban tanyázó gépnél (egy „érdekes" kép közelében) használhatod az egyik CD-ROM-ot – ez a Chris (vagy Jill) cellájához vezető ajtó zárjának három kapcsolója közül az egyiket nyitja.
A második ilyen gépet a 2-es Power Roomban találod, a harmadikat pedig egy titkos szobában, amelybe egy szellőzőnyíláson át juthatsz a későbbi kalandjaid során.

– A Hold Pajzsot őrző kígyón nem tudok kifogni. Mit lehet ellene tenni?
Az automatikus célzás (R1) segítségével lődd a kígyót. Néhány találat után el fog menekülni, hátrahagyva az amulettet. Ha megsebesültél, használd a zöld növényt.
– Hogy találom meg (illetve hol) a földszinten levő tigris vörös szemét?
Menj végig a földszinten a nagyteremig, menj fel a lépcsőn az ebédlőben található erkélyre, öld meg a vadászokat, menj be a távoli ajtón, öld meg a vadászokat, menj be a lépcső melletti szobába, ahol a kitömött állatok vannak.
A tigris vörös szeme a szarvasbika fejében van, de csak akkor válik láthatóvá, ha leoltod a villanyt (de előbb a kandalló elé kell tolnod valamit, amire felléphetsz).

– A 2. emeleten levő számzár kódját hogy ismerhetem meg, illetve az e mellett (balra) lévő szobába hogy juthatok be?
– A földszinten van egy nagy szoba, melyben egy tükör van. Innen nyílik valahova egy ajtó, melynek kinyitásakor az a felirat jelenik meg, hogy a szükséges kulcs nincs nálam. Hol találom ezt meg?
A 7924-es ajtóra gondolsz?
A kulcsok fellelhetősége:
A barátságtalan növényt tartalmazó szobában, a növény mögött.
Az ebédlőben, az óra mögött, ha az arany pajzsot elhelyezed a kandalló fölött.
A fürdőszobában a kádban.
A darazsas szobában, a darázsfészek mellett.
A cápák vizét leeresztő szoba melletti szobában.
A diavetítőt tartalmazó szobában, a szellőzőnyílásban megbújó kapcsoló segítségével található meg a kulcs.
És Barry ad neked egy kulcsot, ha megbízol benne.
Speciális kulcs: ha a legjobb megoldással játszod végig a játékot (bízol Barryben és megmented Christ + sor kerül a robbanásra), kapsz egy speciális kulcsot, amely a nagyteremben a kék ajtók melletti szobában található gardróbot nyitja, ahol Jill és Chris átöltözhet.
Bónusz tipp: a kerek medencénél használod az amuletteket, lemászol, majd ki abból a szobából, le a lépcsőn, azután jobbra – balra az első ajtó mögött találsz segítséget a computer szobában használható kód megfejtéséhez.

– A földszinten van egy képekkel teli szoba, ahol varjak ülnek a világítótesteken. A legutolsó képet kapcsolóként használva baljós hangulatú zene kezdődik. Van-e ezen kívül valamilyen konkrét funkciója a kép kapcsolóként használatának?
Van. A szoba megoldásának kulcsa rejlik a festményekben – illetve mögöttük, mert mindegyik mögött van egy kapcsoló. Ha a megfelelő sorrendben nyomod meg őket, a legutolsó kép mögött egy amulettet találsz (a sorrend: 2 4 5 3 1 6 és azután a legmesszebb található kép).

TOP TIPP

PHANTOM MENACE
Van egy nagy problémám, amelyen csak önök tudnak segíteni! A PS-hez megkaptuk a *„Phantom Menace"*-t, igaz „csak" kalóz kiadásban, s szeretnénk megtudni a használati utasítást, ugyanis elakadtunk. Eljutottunk addig, hogy a két Jedi lovag legyőzi a birodalmi robotokat, de nem jutunk át egy ajtón, amelyet R2D2 próbál meg kinyitni, de sikertelenül.
Hardi Henriett (Mezőkomárom)

Az ajtó közelében kell lennie egy szerviz-fülkének, ahol egy vezérlő panelt találsz, amelynek segítségével kinyithatod az ajtót. R2 balján találsz plusz egészséget, ha szükséged lenne rá. Vigyázz, az ajtó mögött birodalmi robotok várnak, amelyeket egyelőre csak úgy pusztíthatsz el, ha saját lövéseiket a fénykardoddal visszatereled rájuk, ami nagy ügyességet és sok gyakorlást igényel. A hődetonátorokat ne pazarold rájuk.

Kérte: **Csiki Attila** Budapestről

OMEGA BOOST

U1 Zóna
Játszd végig a játékot „hard" nehézségi fokozaton, 90 ügyességi ponttal, folytatások használata nélkül.
U2 Zóna
Játszd végig a játékot „hard" nehézségi fokozaton, 60 ügyességi ponttal.
U3 Zóna
Játszd végig a játékot „hard" nehézségi fokozaton, 50 ügyességi ponttal.
U4 Zóna
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton, 90 ügyességi ponttal, folytatások használata nélkül.
U5 Zóna
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton, 60 ügyességi ponttal.
U6 Zóna
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton, 50 ügyességi ponttal.
U7 Zóna
Játszd végig a játékot „hard" nehézségi fokozaton, folytatások használata nélkül.
U8 Zóna
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton.
U9 Zóna
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton, folytatások használata nélkül.
V5 Zóna
Játszd végig a játékot 60 ügyességi ponttal.
„A" Belső Szint
Játszd végig a játékot 60 ügyességi ponttal (a kilencedik szinten sérthetetlenség és az összes fegyver).
„B" Belső Szint
Játszd végig a játékot „hard" nehézségi fokozaton, 90 ügyességi ponttal (a harmadik szinten végtelen speciális támadás és az összes fegyver).
„C" Belső Szint
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton (a kilencedik szinten maximális sebesség és az összes fegyver).
„D" Belső Szint
Játszd végig a játékot „normal" nehézségi fokozaton, 90 ügyességi ponttal (a kilencedik szinten 5 irányú támadás és az összes fegyver).
„E" Belső Szint
Játszd végig a játékot „hard" nehézségi fokozaton (a kilencedik szinten megnövelt sebesség a fel, le, jobbra, balra mozgásoknál és az összes fegyver).
A „Loading" képernyő megváltoztatása
A piros négyzeteket tartalmazó „Loading" képernyőn a D-pad vagy az analóg kontroller használatával mozgathatod az említett négyzeteket.

TOP TIPP

Segítséget szeretnék kérni a *Metal Gear Solidhoz*. A problémám az, hogy a játék elején máris elakadtam. A helikopter felszálló pályán nem tudom, hogy nyílik ki a középső ajtó. De már eljutottam a szellőzőn át a DARPA főnökhöz, és segítettem Merylnek egypár őrt a túlvilágra küldeni. Tehát ahogy segítek neki, ő fegyvert ránt és ellenem támad. A lifttel lemegyek a tankhangárba, majd ismét a szellőzőn át a helikopter pályára érek. Nem tudom, merre menjek. Van valami tippetek?
Balogh András (Budapest)

A lifttel menj a B1-es szintre, be az irodába, öld meg a jobb oldali őrt, kövesd a bal oldalit a mosdóba. Beszélj Meryllel, vedd magadhoz a kulcskártyát és a kulcsot. A lift mellett balra menj át a kettős ajtón. Miután harcoltál Psycho Mantis-szal, Merylt egy kábítógránáttal tudod leszerelni. A jobb felső könyvespolc mögött találsz egy rejtekajtót, arra tudsz továbbmenni.

Kérte: **Vörös Péter** Budapestről és **Király Balázs** Szabadbattyánból

HOGYAN... HAJÓKÁZZUNK PÁLYÁRÓL PÁLYÁRA

OVERBOARD

SZINT	JELSZÓ
1–2	HAJÓ, KOPONYA, HAL, HORGONY, HAJÓ, HORGONY
1–3	HAJÓ, HORGONY, KOPONYA, HAJÓ, HORGONY, HAL
1–4	KOPONYA, HAJÓ, HAL, HORGONY, HORGONY, HAJÓ
2–1	HAL, HAL, HORGONY, HAJÓ, KOPONYA, HORGONY
2–2	KOPONYA, HORGONY, HORGONY, HAL, HORGONY, HAJÓ
2–3	HAL, HORGONY, HAJÓ, HAJÓ, HAJÓ, KOPONYA
2–4	HORGONY, HAL, HAJÓ, KOPONYA, KOPONYA, HAL
3–1	HAJÓ, KOPONYA, KOPONYA, HAL, HORGONY, KOPONYA
3–2	HAL, KOPONYA, HORGONY, HAL, KOPONYA, HAL
3–3	HAL, HAL, HAJÓ, KOPONYA, HAL, HAJÓ
3–4	HAJÓ, HORGONY, HAJÓ, HAL, HORGONY, HAL
4–1	KOPONYA, KOPONYA, HORGONY, HAJÓ, HAL, HAL
4–2	HAJÓ, HORGONY, KOPONYA, HAL, HAL, HORGONY
4–3	KOPONYA, HAJÓ, KOPONYA, KOPONYA, HAL, HAJÓ
4–4	HAJÓ, HAL, HAJÓ, HAL, HAJÓ, HORGONY
5–1	HORGONY, HAJÓ, HAL, KOPONYA, HAL, HAJÓ
5–2	HAL, HAJÓ, HORGONY, KOPONYA, HAJÓ, HAL
5–3	HAJÓ, HAL, KOPONYA, HORGONY, HORGONY, KOPONYA
5–4	KOPONYA, HAJÓ, HORGONY, HAL, HAJÓ, KOPONYA



Kérte: **Vörös Péter** Budapestről

BOMBERMAN

Írd be a 56565656 kódot a harc-mód könnyűre állításához.
Teljes erő kódok:

Szint	Jelszó
1	46224622
11	10191019
21	12221222
31	26572657
41	38793879



Kérte: **Szabó Attila** Taksonyból

HOGYAN... LEGYÜNK BAJNOKOK KÉT KERÉKEN

MOTO RACER 2

Bónusz pálya
A főmenüben nyomkodd végig: R1, R2, ↑, ←, △.

Gyorsabb motorok
A főmenüben nyomkodd végig: ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ✕.

Magasabb ugrások
A főmenüben nyomkodd végig: ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ✕.
A többi motoros maximum 50 km/óra sebességgel mehet
A főmenüben nyomkodd végig: ○, □, →, ←, L1, R1, ✕.

A végső bajnokság megnyerése
A főmenüben nyomkodd végig: R2, R2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, →, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

Tükör mód
A Super Bike Championshipben szerezd meg az aranyérmet, a tükör mód elérhető lesz, ha ezután a „practice" (gyakorlás) vagy a „single race" (külön futam) opciót választod.
Visszafelé játszás A *Moto X Championship*-ben szerezd meg az aranyérmet, a fordított mód elérhető lesz, ha ezután a „practice" (gyakorlás) vagy a „single race" (külön futam) opciót választod.

PlayStation® ERŐVONAL

CHOCOBO RACING

Az alábbiakban felfedjük az összes rejtett szereplő elérhetőségét, akiket aztán „Grand Prix" módban használhatsz. Ha egymás után kétszer végigjátszottad a „Story" módot, Squallal versenyezhetsz a *Final Fantasy VIII* pályán. Minden újabb folyamatosan lejátszott „Story" mód verseny után egy másik rejtett szereplőt aktiválhatsz úgy, hogy a szereplőlistában kijelölöd Squallt, és lenyomod a megfelelő billentyűkombinációt.

CID TANK
Három „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az L1-et majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

MUMBA
Négy „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az L2-t majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

CLOUD
Öt „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az R1-et majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

CACTAUR
Hat „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az R2-t majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

AYA
Hét „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az L1-et és az L2-t majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

A KLASSZIKUS CHOCOBO
Nyolc „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az R1-et és az R2-t majd az X-et, miután kijelölted Squallt.



SS INVINCIBLE
Kilenc „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az L1-et és az R1-et majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

JACK
Tíz „Story" mód verseny végigjátszása után nyomd le az L2-t és az R2-t majd az X-et, miután kijelölted Squallt.

EXTRA SZINTEK ÉS TÜKÖR MÓD
Mindössze két „Story" mód verseny végigjátszása után nyitva áll előtted a Fantasia és a *Final Fantasy VIII* pálya, plusz két új szereplő: Squall és Bahamut. Válaszd a „Grand Prix" módot, és első helyen érkezz célba mind a 8 eredeti pályán, hogy elnyerd a Chocobo és Behemoth istálló versenyt. Győzz újra a 8 eredeti pályán „Grand Prix" módban megholzzá a Behemoth istálló használatával, és elérhető lesz a Bahamut istálló. Ezzel ismételd meg újra a dolgot, és elérhető lesz a tükör mód (Mirror Mode), amely az opció menün keresztül megfordítja a 8 eredeti *Chocobo Racing* pályát. A tükör mód minden opcióval működik, a „Story" módot kivéve.

MORTAL KOMBAT 4

A következő kódokat a két-játékos „Kombat" módban alkalmazhatod. Először válaszd ki a két versenyzőt, és csak azután pötyögd be a kódot – a „Loading" képernyő alatt. Minden játékosnak három „doboza" van a képernyő alján. A dobozba írandó szám kiválasztásához balról jobbra haladva a következő gombokat használhatod: az X az első dobozt jelöli ki, az R1 a másodikat, és a O a harmadikat.

EGYÜTTESES GYŐZELEM
Mindkét játékoshoz írd be: 1, 2, 3.

„NOOB SAILBOT" MÓD
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 1, 2.

VÖRÖS ESŐ
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 2, 0.

KIROBBANÓ HARC
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 5, 0.

VÉGTELEN FEGYVER
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 0, 2.









DOBÁSOK LETILTÁSA
Mindkét játékoshoz írd be: 1, 0, 0.
MAXIMÁLIS SÉRÜLÉS LETILTÁSA
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 1, 0.
DOBÁSOK ÉS MAXIMÁLIS SÉRÜLÉS LETILTÁSA
Mindkét játékoshoz írd be: 1, 1, 0.
VÉLETLENSZERŰ INGYENES FEGYVER
Mindkét játékoshoz írd be: 1, 1, 1.
KEZDÉS VÉLETLENSZERŰEN KIVÁLASZTOTT FEGYVERREL
Mindkét játékoshoz írd be: 2, 2, 2.
KEZDÉS KIVONT FEGYVEREKKEL
Mindkét játékoshoz írd be: 4, 4, 4.
NAGY FEJEK
Mindkét játékoshoz írd be: 3, 2, 1.

A következő kódokat bármelyik kétjátékos módban használhatod a harc színhelyének kiválasztásához. Először válaszd ki a két versenyzőt, és csak azután pötyögd be a kódot – a „Loading" képernyő alatt. Minden játékosnak három „doboza" van a képernyő alján. A dobozba írandó szám kiválasztásához balról jobbra haladva a következő gombokat használhatod: az ⊗ az első dobozt jelöli ki, az R1 a másodikat, és a ◎ a harmadikat.

GOROS LAIR (GOROS BARLANG)
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 1, 1.
THE WELL (A KÚT)
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 2, 2.
ELDER GOD (IDŐSEBB ISTEN)
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 3, 3.
TOMB (SÍR)
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 4, 4.
SHAOLIN TEMPLE (SHAOLIN TEMPLOM)
Mindkét játékoshoz írd be: 1, 0, 1.



RAIN (ESŐ)
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 5, 5.
SNAKE (KÍGYÓ)
Mindkét játékoshoz írd be: 0, 6, 6.
LIVING FOREST (ÉLŐ ERDŐ)
Mindkét játékoshoz írd be: 2, 0, 2.
PRISON (BÖRTÖN)
Mindkét játékoshoz írd be: 3, 0, 3.
ICE PIT (JÉGVEREM)
Mindkét játékoshoz írd be: 3, 1, 3.

WIP3OUT

ERŐVONAL

Menj egy kört, majd írd be a név helyére a következő kódok valamelyikét:

Az összes csapat
A névhez írd be: „AVINIT"
Az összes pálya
A névhez írd be: „WIZZPIG"
Négy bonusz pálya
A névhez írd be: „CANER W"
Fantom osztály
A névhez írd be: „JAZZNAZ"
Bajnokságok elérhetővé tétele
A névhez írd be: „BUNTY"
Az összes kihívás
A névhez írd be: „THEHAIR"
Sérthetetlenség
A névhez írd be: „GEORDIE"
Kifogyhatatlan hipertolóerő
A névhez írd be: „MOONFACE"
WipEout 1 típusú találkozások
A névhez írd be: „NOWHEELS"
Kifogyhatatlan fegyverek (véletlenszerűen)
A névhez írd be: „DEPUTY"
Fehér turbó háromszögek
A névhez írd be: „BEBEDEE" ■







A LEGTÖBBEN A FUTBALLMENEDZSER-TÍPUSÚ JÁTÉKOKAT TARTJÁK A VILÁGON A LEGNEHEZEBBEKNEK. DE HA MEGFONTOLT VAGY, ÉS JÓL ITÉLED MEG MÁSOK TEHETSÉGÉT, ROPPANT NAGY JUTALOMBAN RÉSZESÜLHETSZ. ÉS HA NEM? AKKOR CSALJ...

HIVATALOS MEGOLDÁS

LMA Manager

PRÓBATÉTEL

TELJES JÁTÉK

A szerződés alapján válasszunk egy tornaklubot, és a próbatétel tetszés szerinti szintjét. Ez a munka 50 idényre fog szólni, és a leggyengébbtől a legjobb csapatig bármelyiket választhatjuk, akár a csúcson is kezdhetjük. Attól függően, hogy hol kezdjük, különböző követelményeknek kell megfelelnünk. Ilyen lehet például az, hogy el kell kerülnünk a csapat visszaminősítését, meg kell nyernünk a ligát, vagy esetleg reklámszerződéseket kell szereznünk. Ezek hosszú távú tervek, ezért az anyagi fedezet megteremtése sokkal fontosabb, mint bármely ezután következő kisebb próbatétel.

KÜZDELEM A BAJNOKI CÍMÉRT

Nyolc hét áll rendelkezésünkre, hogy megnyerjük a ligát. Ha sikeresen szeretnénk teljesíteni ezt a rövid távú próbatételt, egyszerre csak egy meccsel foglalkozzunk, annyi figyelmet fordítva a részletekre, amennyit csak tudunk. Figyeljük meg játékosainkat, és a legjobb formában levő, leginkább kiegyensúlyozott 11 futballistát válasszuk a kezdéshez, ugyanakkor ragaszkodjunk az eredeti felálláshoz. Ha sztárfocistánk gyengén játszik, ültessük kispadra, és csak akkor rendeljük vissza a pályára, ha a meccs utolsó 20 percében egy kis szerencsére van szükségünk a nyeréshez. Ez gyakran hatásos, mert esélyt adunk neki arra – különösen egy csatár esetében –, hogy lassan visszanyerje az önbizalmát.

VISSZAMINŐSÍTÉS

Nyolc hetünk van arra, hogy megmentsük csapatunkat a visszaminősítéstől. Ismét válasszuk ki a legjobb formában lévő játékosokat. Mivel ezen a próbatételen nem olyan fontos, hogy megnyerjük a meccseket, elsősorban a védelemre kell koncentrálnunk, mivel a vereség elkerülése lesz a fő célunk. Erősítsük meg a gyenge pontokat edzésekkel, és mindig a legjobb formában lévő hátvédeket állítsuk csatasorba. Legjobb góllövőinket csak akkor játszassuk legelöl, ha nem hangolja le nagyon őket a sikertelenség, ugyanis igen valószínű, hogy nem tudják majd elcsípni az előre adott labdákat.

RENGETEG PÉNZ

A bajnoki címért cserébe 40 millió fontot költhetünk a játékosokra. Élvezet így játszani. Állítsuk össze álomcsapatunkat, de ne feledkezzünk el arról sem, hogy a szezon egy későbbi időpontjában a sztárjátékosok megvásárlásához a pénzügyi fedezetet is elő kell teremteni, amihez egy ütőképes csapatra és egy kis félretett pénzre is szükségünk van. Játsszunk az általunk kiválasztott csapattal, és az átlagos játékosokat cseréljük le új, jól csengő nevekre.

JÁTSZMA A KUPÁÉRT

Nyerjük meg az Angol Nemzeti Kupát és Ligát. Ez a teljes idényre szóló próbatétel kényes dolog, mert az egész fáradságos munkánk kárba veszhet, ha kiesünk a kupáért folytatott küzdelemből. A ligameccseket nem kell a szokásosnál komolyabban venni. A kupáért folytatott meccseknél azonban vigyázni kell, különösen ügyeljünk a csapat felállítására és a tizenegyest rugók felkészültségére.

A VÉGSŐ PRÓBATÉTEL

Öt hét áll rendelkezésünkre, hogy megnyerjük a Ligát, a Nemzeti Kupát és az Európa Kupát. Nagyon figyeljünk oda a kupameccsekre, legyünk jól felkészültek és harcosak a ligában.

GÓLOK MENNYORSZÁGA

Lőjünk több gólt, mint bármely más csapat a ligában. Ilyenkor teljes szabadságot élvezünk, mert az eredmények nem számítanak, csak szerezzünk annyi pontot, amennyit csak tudunk. Kísérletezzünk különböző támadási formációval, próbáljuk mindig elöl tartani a labdát, töltsük fel a csatársort elsőrendű játékosokkal. A csatárok kiszolgálásához természetesen szükségünk van tűrhető hátvédekre és középpályásokra is. ■


Nem éppen a legerősebb pozíció a próbatétel elkezdéséhez...


Nem túl jó a csapat morálja, ezért foglakozz egy kicsit a védőkkel.


Ha valamelyik játékos nem felel meg a várakozásnak, szabadulj meg tőle.


Az állandó támadásokkal növekednek az esélyeid.



Newcastle állandóan támad, de a kapus túl jó.



A szerdának is megvannak az előnyei, fokozd a nyomást...



ÁTIGAZOLÁSOK PIACA

JÁTÉKOSOK VÁSÁRLÁSA

Nézzük át az átigazolható játékosok listáját. Kezdetnek ígérjünk alá a kért árnak, majd várjuk meg, míg a többi licitáló az árak emelkedésével kihullik a rostán. Ez egy elég hosszan elnyúló procedúra, és gyakran a mohó játékosokkal is meg kell egyezni a személyi feltételekben. Utazzunk inkább a szerződés nélküli játékosokra, akiket a Bosman-törvény értelmében mindenféle díj nélkül gyorsan megszerezhetünk. Egy jó játékos azonban az általa nyújtott teljesítményért igencsak mesés összeget kér, ezért készüljünk fel, hogy egy Rivaldo-kaliberű játékosért 45 000 fontot is ki kell fizetnünk hetenként.

JÁTÉKOSOK FELKUTATÁSA

Lehetséges más kluboktól is elorozni játékosokat, de elég valószínűtlen, hogy a Manchester United el akarná adni Roy Keanet, hacsak az eladási összeget nem tudják valami módon a kért ár fölé tornázni. Gyakran vannak olyan esetek is, mikor már úgy gondoljuk, hogy az üzletet megkötöttük és minden részletet tisztáztunk, a játékos úgy dönt, hogy ez alkalommal nem akar játszani a klubunkban.

KÖLCSÖNZÉS

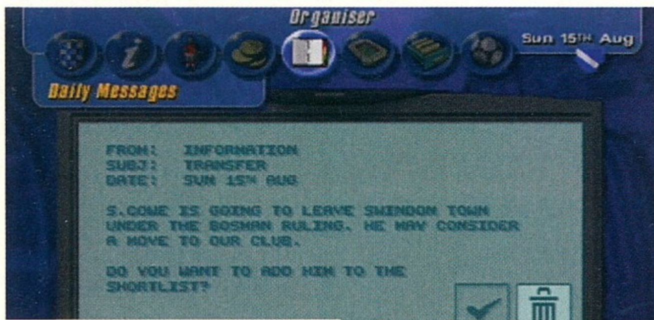
A kipróbált játékosok megszerzésének legegyszerűbb módja, ha kölcsönszerződést kötünk velük. Legfeljebb hat játékost kölcsönözhetünk egy szezonban, egyenként három hónapos időtartamra. Ha védelmünk válságban van, és a védelmen keletkezett rést azonnal be kellene tölteni, kölcsönözzünk ki valakit. Ez gyors és hatékony módszer.

IFJUSÁGI CSAPAT

Megéri figyelemmel kísérni az ifjúsági csapatunkat is. Kössünk első klubos szerződést egy vidám, jó formában lévő játékossal, és felkészítésképpen játszassuk néha cserejátékosként.

JÁTÉKOSOK ELADÁSA

A menedzseri munka fontos része az olyan játékosok eladása, akik nem felelnek meg követelményeinknek. Habár meglehetősen kockázatos dolog egy játékos eladása, ha nincs kéznél senki, akivel pótolhatnánk őt, de ezzel növelhetjük alaptőkénket, és lehetőségünk nyílik új játékost is hozni a csapatba. Ez azért van így, mert csak akkor szerződtethetünk új futballistát, ha nem teljes a csapat létszáma. Próbáljuk meg a lehető legjobb áron eladni a játékost. ■



Tartsd szemmel az átigazolási híreket közlő menedzseri képernyőt, mert jó üzleteket üthetsz nyélbe.



Új kapusra van szükséged? Rengeteget találhatsz, csak nézd meg az európai listát.





A legválogatósabb játékosok magas lóról tárgyalnak a csapatokkal. Járj a kedvükbe!



Wise meghosszabbított felfüggesztése miatt a Chelsea-nek nagy szüksége van a védelem megerősítésére. Hajtsunk fel valakit, aki el tudja látni a feladatát, és talán még többet is... Kieron Dyer? Vitatható választás.

CSAPAT

Teremtsünk jó hangulatot a csapatban, és küszöböljük ki a gyenge pontokat az edzés beállítási lehetőségeivel. A jó erőnlét nagyon fontos. Ha jól vagyunk tájékoztatva, ellenőrizhetjük, hogy minden játékos rendszeresen fejleszti-e labdavezetési és passzolási képességeit. Ezen felül arról is meg kell győződnünk, hogy a hátvédek gyakorolják-e az emberfogást és a szerelést, valamint a csatárok a kapurarúgást. Vagy, ha ezzel nem akarunk bajlódni, bízzuk meg az edzőket ezek ellenőrzésével. Abban a szezonban, mikor az Aston Villa megnyerte az Európa Kupát, csak 14 játékosból álló csapatot állítottak össze. Manapság 24 csúcsminőségű játékosból álló csapatra van szükségünk, mert a lesérült vagy felfüggesztett játékosokat legalább olyan jó csereemberrel kell tudni pótolnunk. Az átigazolási piac működésének alapos megismerése alapvető fontosságú. ■



Kísérd figyelemmel a játékosok személyi statisztikáit. Wisey egy pitbull, hamarosan megkapja a piros lapot.



Most, hogy Wise-t kiállították, a Chealsea csapatának segítségre van szüksége. Reménykedjünk, hogy van egy tartalék szélsőnk a szárnyra.

TAKTIKÁK

Itt kulcsfontosságú a labda előre juttatásának módja (azaz a támadási taktika), és a leghatékonyabb kombináció összeállítása. A 4-4-2 és az 5-3-2 formációk különösen alkalmasnak látszanak arra, hogy a labda állandó birtoklásával közvetlenül támadjunk. Tartsuk magunknál a lehető legtöbbet a labdát, de ne feledkezzünk meg annak előre juttatásáról sem.

VÉDELMI STRATÉGIÁK

Gondoskodjunk arról, hogy az ellenfél sztárjátékosát egy jó formában lévő játékosunk őrizze. Fürkésszük ki előre az ellenfél erejét felderítőnk segítségével. Ha úgy néz ki, hogy Ginola jó formában van, őriztessük őt egy jó formában lévő hátvédünkkel. A félidőben elemezzük ki a saját, és az ellenfél csapatának értékelését. Ha szükséges, változtassunk az őrzéssel megbízott játékosunk személyén, vagy cseréljük fel azt a játékosunkat, akit az ellenfél egy bizonyos őrzője fog.

STÍLUS

Ha nem kapunk szigorú bírót, válasszuk az Aggressive (agresszív) stílust. Ha a bíró nem nézi el könnyedén a szabálytalanságokat, állítsuk vissza a Normal (szokásos) stílust a büntetőlapok, tizenegyesek és szabadrúgások elkerülése érdekében. ■



A meccs kezdetén ellenőrizd, hogy készen áll-e az egész csapat a küzdelemre.



A formáció kijelölésekor meghatározhatod a csapatjáték aktivitását is.



Jelöld ki az egyéni játékstílussal rendelkező játékosok pozícióját. Lehetőleg valahová a kapu közelébe.



Valaki gyenge láncszemet képez? Távolítsd el, ha megvan a kellő pozícionális támogatottságod.

FORMÁCIÓK

Véleményünk szerint a 4-4-2, és meglepő módon az 5-3-2 a legjobb formáció, amelyekhez ragaszkodni érdemes. A Bajnokok Ligája kezdetekor úgy látszott, hogy az európai 3-5-2 irányadóvá válik az angol futballban is. De mikor két nagyra becsült menedzserünk Alex Ferguson és Terry Venables visszatért a 4-4-2-höz, a klasszikus utószárnyas felállítás újjászületett. Lehetőségünk van még három játékstílus között is választani: Normal (szokásos), Deep (előretolt) és Attacking (támadó). Ha nem állnak fenn kivételes körülmények, ragaszkodjunk egy bizonyos formációhoz, és a szokásos stílushoz.

4-4-2
Ezzel a formációval biztosíthatjuk azt, hogy ne legyen hiányérzetünk egyik szekcióban sem. Koncentráljunk a góllövő képességekkel rendelkező középpályás védelem megerősítésére.

5-3-2
Lehet, hogy George Graham örömmel hallaná negatív kritikánkat erről a formációról, de mi nem vagyunk ilyen kritikusak. A szárnyakon lévő hátvédek ugyan eléggé széthúzott hatókörrel rendelkeznek, de egy ilyen széles védelmi vonalon csak a legkeményebb ellenfelek tudnak áthatolni. Ruházzunk be egy pár csúcsminőségű csatárba is.

3-5-2
Nem túl hatékony. Ha a támadásokat vesszük, még rendben is lenne a dolog, ha a szárnyakon lévő hátvédeket is előretoljuk szélsőknek, de így a védelmünk létszám alatti marad.

5-2-3
Ha ezt választjuk, hosszan átadott labdákkal kell játszanunk, ezért csak akkor igazán ajánlatos ezt használnunk, ha gyorsan kell gólokat lőnünk. A középpályások igen nehéz helyzetbe fognak kerülni.

4-3-3
Ne feltételezzük mohó módon, hogy három jó csatárral már gólszüretet tarthatunk. A 4-3-3-mal az a baj, hogy a védelem kissé sebezhetővé válik, és a támadások nincsenek elég jól kiszolgálva. Csak akkor érdemes ezt a formációt alkalmazni, ha feltétlenül ki kell egyenlítenünk. Játsszunk hosszú átadásokkal.

4-2-4
Megvan benne a 4-3-3 összes hibája, de még annál is rosszabb. Ismét érdemes megpróbálkozni a hosszú átadásokkal, de csak végszükség esetén. Ha állandóan ilyen felállásban játszunk, védelmünk olyan lesz, mint egy rossz szita.

4-5-1
Csak egy embert hagyjunk elől, ha nyerésre állunk, de temperamentumos csatárunk piros lapot kapott. Így megvédhetjük vezető pozíciónkat.
A 4-5-1-gyel hasonlóképpen megerősíthetjük védelmünket, ha még megvan mind a 11 játékosunk a pályán, de az ellenfél egyre jobban és jobban fenyegeti előnyünket. Ha nem vagyunk ütődöttek, ne ezt válasszuk megszokott felállásként.

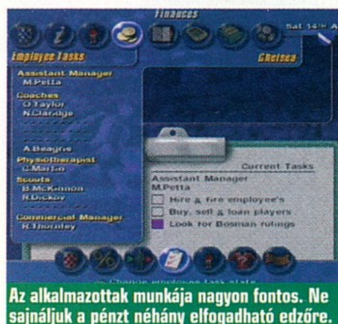
5-4-1
Ezt megint csak akkor érdemes alkalmazni, ha mindenáron meg akarjuk védeni gólfölényünket. A védelem előretolt játéka helyett inkább csak rúgjuk előre a labdát, mert lehet, hogy egy agyonhajszolt védelem nem lesz képes feltartóztatni az állandó támadásokat. ■



A meccs kezdőrúgásától kezdve figyeld meg, hogyan válik be a formációd. Ha nem jó, változtass rajta...


Nem jó a vezetés? Rúgd ki őket, már úgyis hozzászoktak.


Itt az ideje, hogy valaki mást keressünk. Menedzsereket minden bokorban lehet találni, de a jó szakember ritka.


Az alkalmazottak munkája nagyon fontos. Ne sajnáljuk a pénzt néhány elfogadható edzőre.


Küldd el az edzőket új tehetségek felkutatására. Mindent tűvé fognak tenni, hogy találjanak.

ALKALMAZOTTAK

Lehet, hogy elrettentő dolognak látszik magas heti fizetéséket osztogatni az alkalmazottaknak, de lehet, hogy megéri. Nagyon megnehezítheti az életünket, ha egy csomó bohóccal vagyunk körülvéve, akik csak összezavarják a dolgokat. Ne kezdjünk rögtön egy teljesen önálló alkalmazotti körrel. Először hozzuk meg magunk a döntéseket, majd később döntsünk arról, hogy mit engedünk ki a kezeink közül. A kezdő játékosoknak át kell ruházni a menedzser-asszisztensi és kereskedelmi menedzseri pozíciók tevékenységi körét, majd ha belejöttek a dolgokba, a kihívásoknak is egyre jobban meg tudnak felelni.

MENEDZSER-ASSZISZTENS
Szerezzük meg az általunk megfizethető legjobb embert. Mikor már kiismertük a szakmát, vegyük saját kezünkbe az új játékosok szerződtetését, és talán az edzéstervekbe is jobban beleszólhatunk. Miután a többi alkalmazottat is felvettük, hagyjuk, hogy a jövőben ő intézze a felvételeket és az elbocsátásokat. Így is bármikor utánanézhetünk a dolgoknak, ha úgy gondoljuk, hogy nem jól végzi a munkáját.

EDZŐK
Ne sajnáljuk a pénzt a legjobb edzőmesterre és egy tűrhető kapusedzőre. Vegyünk fel egy jó szakedzőt, ha a hátvédek, középpályások vagy csatárok állandóan alulteljesítenek. A fizikoterápiás, és az állóképességet fokozó edző munkája is fontos ahhoz, hogy *LMA* próbatételeinek fizikai igénybevételéhez a csapat felkészült és jó formában legyen.

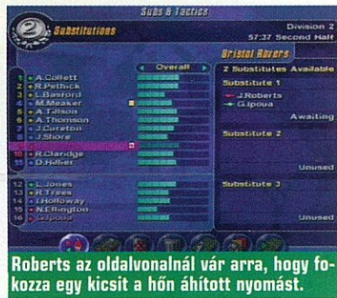
TEHETSÉGKUTATÓ
Ha egy tehetségkutató véleményére szeretnénk támaszkodni, alkalmazzunk egy jó szakembert. Azonban, ha a szerződtetésekor jobban bízunk a saját ítéletünkben, ne bajlódjunk ezzel.

KERESKEDELMI MENEDZSER
Ő foglalkozik az olyan unalmas dolgokkal, mint a szerződések és szponzorálások ügyei. A Finance and Stadiums (pénzügyek és stadionok) opciók figyelemmel kísérésével még így is rajta tarthatjuk az egyik szemünket a klub pénzügyi biztonságán. A pénzügyi szekcióban ellenőrizhetjük klubunk általános egyenlegét, ami fontos lehet, ha egy hosszú távú próbatételt szeretnék teljesíteni, vagy egy drága játékost akarunk szerződtetni. A teljes játék (hosszú távú) próbatételei során, fontolóra vehetjük stadionunk fejlesztését is, de ne feledjük a pénzügyi egyenleget. Egyre jobb eredményeket kell elérnünk, ha a megnövelt kapacitású stadionunk férőhelyeit meg akarjuk tölteni fizető nézőkkel. ■


A második félidő megkezdése előtt ellenőrizd az összteljesítményt.


Ellenőrizd a személyi statisztikákat, és távolítsd el a gyenge játékosokat. Ipoua nem túl aktív...


Claridge keményen dolgozik, de túl sok értékes helyzetet hagy ki.


Roberts az oldalvonalnál vár arra, hogy fokozza egy kicsit a hőn áhított nyomást.


Thomson megdöbbentően rosszul játszott. Esetleg érdemes lenne eladni hamarosan, nem?


Már csak percek vannak hátra és Rovers mindent belead!

A MECCS

Kiválasztottuk a megszerezhető legjobb csapatot, felmértük az ellenfél erejét, tudjuk, hogy most már győznünk kell. Mi az *LMA* aranyszabálya a játék közben? Ne próbáljuk meg kijavítani azt, ami működik! Játékból való kizárások és nagyobb sérülések miatt ne változtassunk a formáción. Ha az ellenfelünk nem vezet legalább két góllal, hagyjunk minden úgy, ahogy az első félidő végéig volt, majd vizsgáljuk meg a meccs minősítését. Itt a legfontosabb szempont az, hogy vajon a védelmünk elég jó-e az ellenfél leghatékonyabb támadó játékosával szemben. Ha emberfogással játszunk, ellenőrizzük, hogy az őt őrző játékos jól teljesíti-e a feladatát. Ha a félidőben az ellenfél minősítését átvizsgálva olyan játékost találunk, akinek nem volt túl sok megmozdulása, de kiváló értékelést kapott, az gyakran azt jelenti, hogy a második félidő elején gólt fog lőni. Erősítsük meg a védelmünket kisebb módosításokkal és cserékkel. Ha a szabadrúgások eredménytelenek voltak, cseréljük ki azt, aki azokat rúgta. Ha az ellenfelünk kisajátítja magának a játékot, változtassuk meg a játékstílusunkat. Ha például játékosaink állandóan „eladják" a labdát, váltsunk át labdát birtokló játékmódra. Ha már rengeteg figyelmeztetést gyűjtöttünk be, mert a bíró szigorú, védekezzünk kevésbé agresszív módon. Ha csak 15 percünk van arra, hogy gólt lőjünk, cseréljük ki az egyik csatárt egy másikra, különösen akkor, ha ez a csatár alulteljesített, vagy már van sárga lapja. Úgy tűnik, hogy a cserejátékosok összezavarják az ellenfél védelmét, és sokkal hatékonyabbak tudnak lenni. Például mi egy ifjúsági csapat csatárát debütáltattuk a játék utolsó 10 percében, mikor 1-0-ra álltunk vesztésre az Arsenal ellen. Gólt is rúgott, méghozzá kettőt! Végül, ha egy kupameccsen közeledik a tizenegyes rúgások ideje, győződjünk meg róla, hogy pályán vannak-e a legjobb tizenegyesrúgóink, és ellenőrizzük a büntetőrúgásokat végrehajtó játékosok sorrendjét. Az angolok már rájöttek arra, hogy milyen fontos is lehet ez...

TÁMADÁS

STRATÉGIA: Birtokoljuk minél többet a labdát, különösen legelöl. Itt nem engedhetjük meg magunknak, hogy állandóan „eladjuk" a labdát. A szélsők nem sokat tudnak beleszólni a dolgok állásába, hacsak nincs két jól fejelő játékosunk elöl. Az ellentámadásokra csak korlátozott feltételek mellett nyílik lehetőségünk, míg a hosszú labdák csak az alacsonyabb szintű ligamérkőzéseken lehetnek eredményesek, és akkor, ha gyorsan szeretnénk egyenlíteni. Mint már említettük, a labdát ilyenkor hajlamosak vagyunk „eladni", mert bizonytalan az, hogy a középpályások el tudják-e csípni. Ami a stílust illeti, direkt közelítéssel támadjunk, mivel az óvatos, lépésről-lépésre történő megközelítés túl sok fakszniyal jár.

KAPURALÖVÉSI TÁVOLSÁG

Erre rá kell éreznünk. Csatároknak közepes lőtáv ajánlatos, középpályások hosszú távról is próbálkozhatnak, míg a védők középtávról rúghatnak eséllyel kapura. Bár nem túl gyakran jutnak ilyen előretolt pozícióba, de ha mégis, nincs értelme távolabbról próbálkozniuk, mert csak kínos helyzetbe kerülnek.

SZABADRUGÁSOK

A szabadrúgásokat a legpontosabban lövő középpályás végezze el, mert a csatárokat csak így lehet helyzetbe hozni. Tanácsos mindig ugyanazzal a játékossal elvégeztetni a szögletrúgásokat.

KAPITÁNY

Olyan tapasztalt játékosnak adjuk ezt a megbízatást, aki a legkiegyensúlyozottabb. Ha nincs formában, vagy boldogtalan, adjuk át másnak a karszalagot, olyasvalakinek, aki jól játszik és mosoly ül az arcán.

TIZENEGYESRUGÓK

Ellenőrizzük a tizenegyes rúgásokat végrehajtó játékosok sorrendjét, ne bízzunk meg a számítógép választásában. A legjobb góllövőnket tegyük a lista elejére.


A keresztlabdás játékstílus nem vált be, itt az ideje stratégiát váltani. A 4-3-3-nak egy kicsit jobban meg kell nyitnia, sokkal agresszívebb módon...

AZ ÖT ARANYSZABÁLY

1. A TELJES JÁTÉK HOSSZÚTÁVÚ FELADAT

Jó módszer ez arra, ha mindent meg akarunk tudni erről a menedzserjátékról, de talán jobb elkezdeni néhány kisebb próbatétellel, hogy beletanuljunk a dolgunkba, és meggyőző eredményt tudjunk felmutatni.

2. ISMERJÜK MEG AZ ÁTIGAZOLÁSI PIACOT

Ha már beindult a szekér, tanuljuk meg azt is, hogyan lehet megszerezni a kiszemelt futballjátékost. Ez kulcsfontosságú része a sikeres menedzseri munkának.

3. TALÁLJUNK RÁ A NYERŐ STÍLUSRA, ÉS RAGASZKODJUNK HOZZÁ

Használjuk ki az erősségeinket, és a helyes formáció és kapuközelítés megválasztásával hozzuk ki a legtöbbet sztárjátékosainkból.

4. PÉNZ, PÉNZ, PÉNZ

Szerződtessünk jó játékosokat, nyerjük meg a meccseket, vonzzunk még több szurkolót klubunkhoz, vásároljunk még több jó játékost, nyerjünk meg még több meccset, és így tovább az idők végezetéig.

5. SZAKÉRTELEMBEN AZ ERŐSSÉG

Minden játék alkalmával gondoskodjunk arról, hogy egy jó kapus, egy jó hátvéd, egy jó középpályás és egy jó csatár üljön a kispadon.

PROBLÉMÁT OKOZ A BALETTOZÓ DARTH MAUL LEGYŐZÉSE? JAR JAR BINKS MÉG IDEGESÍTŐBB, MINT A FILMBEN? A JEDIK SOSEM CSALNAK? SEMMI PROBLÉMA... ÍME AZ ÖSSZES SZINT VÉGIGJÁTSZÁSA.

Star Wars Episode I
The Phantom Menace

HIVATALOS MEGOLDÁS


1-1


1-2


1-3



ELSŐ SZINT: SZÖVETSÉGI KERESKEDŐHAJÓ

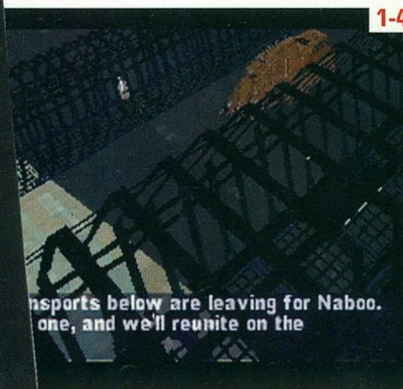
NÉZZ KÖRBE A KEZDŐ TERÜLETEN, és találsz egy csokornyi egészségcsomagot. Indulj előre a startponttól, nyomd át a kapcsolót, és rohanj át a folyosóvégi ajtón. **[1-1]** A következő kapcsoló aktiválása és az ajtón való áthaladás után a jobb oldali utat kell választani.

Menj át a következő ajtón, lökd át a kapcsolót, és azt is, amelyik a megnyíló szobában található, mielőtt kimennél az éppen kinyílt kétszárnyú ajtón. Itt jobbra, végig a folyosón, aztán be a baloldali nyílásba, hogy lejuss a szellőzőig. **[1-2]** Kövesd a szellőzőlyukat, amíg el nem éred a piros ajtót, rajta a jelekkel; a bal oldali úton található kapcsoló lenyomása után gyorsan rohanj vissza, hogy még nyitva találd az ajtót. Kattintsd át a kapcsolót, és fuss le az aknába, aztán fordulj jobbra, majd még egyszer jobbra. Amikor leestél a rácson keresztül, a jobb oldali ajtó mögött található ládát told le a peremről. Ugorj le, nyomd át a kapcsolót a lift mellett, hogy kinyisd az ajtókat. Semmisítsd meg a generátort, és menj át a hangárajtókon a liftig, amivel egy másik nyílásba jutsz. Menj végig a folyosón (kapcsoló), majd fordulj be a következő folyosóra (következő kapcsoló); az utóbbi elmozdítja a járdát. **[1-4]** Fuss rajta keresztül, kattintsd át a következő kapcsolót, majd vissza az első kapcsolóhoz. Menj le a lifttel, fordulj jobbra, ugorj a bal oldali platformokra, és menj ki a szintről.

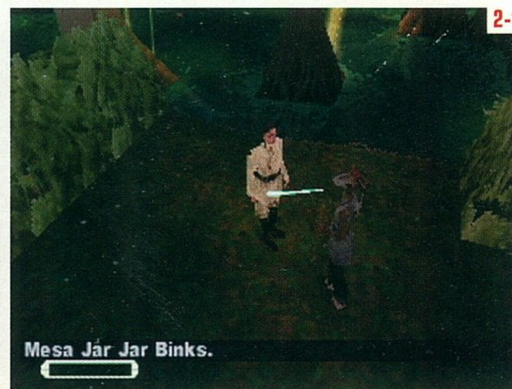
MÁSODIK SZINT: NABOO MOCSÁR

ÚSSZ ELŐRE a két fa között a szárazföldre, eközben vedd fel a fegyvert. A következő folyószekcióban ússz balra, majd mássz ki a vízből. **[2-1]** Kövesd Jar-Jart a dombtetőről. Ugorj le a sziklári, és ússz jobbra, amíg meg nem látod. Told mellé a farönköt, és a segítségével mássz fel a fatörzsre, a rönkökön túl. Ugorj fel a sziklára, majd le a túlsó oldalán. Kerüld ki a droidokat, és ugorj le a másik szikláról is.

Ugorj a köveken át, majd fordulj be jobbra, a lejtőre. Az elágazásnál válaszd a kö- ▶



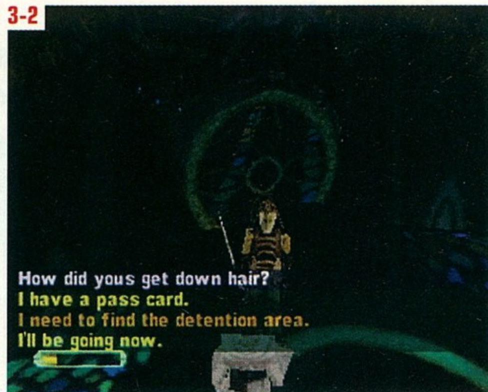
1-4



2-1


2-2


3-1



3-2

zépső útvonalat, majd tarts balra, hogy elpusztíthasd a droidokat, ezek után jobbra. Ugorj duplát a szigeten, és használd a kis követ a következő gödrön való továbbjutáshoz, ezek után kövesd a Jar-Jarhoz vezető útvonalat. Kérdezd meg tőle, hogy látott-e hozzád hasonló lényeket („Have you seen anyone else like me?"), majd kérd meg, hogy vezessen hozzá („Can you show me where he is?") [2-2]

Miután Jar-Jar elment, ugorj a kötélre, majd kövesd a lejtőn. Mikor a gödörhöz érsz, lökd bele a fatörzset, majd a segítségével mássz ki a másik oldalon. Ugorj fel a következő liánra, majd a farönkökön ugrálva juss át a gödrön.

Kerülgesd a droidokat, amíg ki nem lövöd az ágyút, akkor pedig pusztuljanak...

HARMADIK SZINT: OTOH GUNGA

MENJ KI A SZOBÁBÓL, miután Qui-Gon és Nass főnök beszéltek egymással. Nyomd meg a gombot a liftben, és menj vele le. [3-1] Lent válaszd a jobb oldali ajtót, ezután a bal oldalit. Menj végig a folyosón az erkélyig, itt ugorj le a bal oldali platformra. Ugorj duplát a jobb oldali platformra, ezután a másik erkélyre, ott végig a folyosón. A lifttel fel az oszlopokkal teli szobába; az oszlopokon való átugrálás után a rámpán le az újabb liftig. Menj be az első ajtón balra, csapd le a jobb oldali kapcsolót, és rohanj fel a rámpán a felső folyosóra. Beszélj az őrrel, és mondd neki, hogy a börtönterületre mész (detention area), és hogy megvan a kulcsod (have the key). A Jedi elmetrükkel meg tudod őt győzni. [3-2]

A bal oldali ajtón át az irányítóterembe juthatsz, ahol a ládát odébb tolva felugorhatsz a panelre. Ezt ismételd meg a többi három panelon is, így kinyílik egy panel a padlón, egy kapcsolót felfedve. Ezt nyomd le, aztán kifelé. [3-3]

Rohanj keresztül az előzőleg még bezárt ajtón, és told a ládát az oszlopkapcsoló alá. Nyomd meg, dupla ugrás az oszlopra, aztán az erkélyre. Kérd meg a következő őrt, hogy emelje fel a buboréklifteket, és használd a képernyő végén található buborékokat, hogy a következő, bal oldali ajtón átmehess.

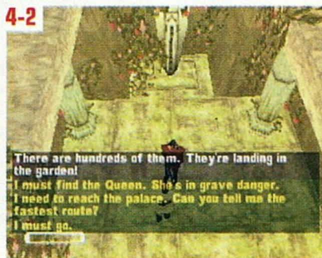
A börtönterületre bejutva mondd az őrnek, hogy be kell menned, és használd az elmetrükköt, hogy bejuthass Jar-Jar cellájába. Kövesd a liftes szobába, aztán nyomd meg a gombot, hogy kiszabadítsd Qui-Gont.

NEGYEDIK PÁLYA: THEED KERTJEI

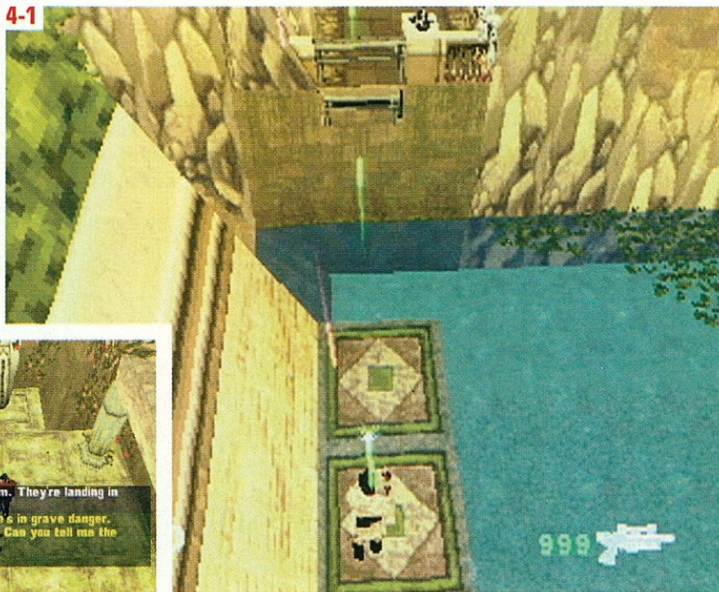
UGORJ LE A PEREMNÉL, úss el az oszlop jobb oldalán, és mássz fel a vízeséses platformra. Mászd meg a lépcsőket, és úss a központi platformra. Menj fel a jobb oldali lépcsőkön, ugrálj keresztül a platformokon. Az erő segítségével nyomd le a kart. Menj át a hídon, aztán fölfele a lépcsőn. [4-1]

Az erő segítségével nyomd le a ezt a kart is, hogy eltűnjön az erőtér, és ugorj át a gáton az ösvényhez. A szövetséges csapatok hadd bánjanak el


3-4



4-2



4-1


4-3


4-4

a droidokkal az út végén; beszélj az őrrel, hogy kaphass egy másik fegyvert. Továbbhaladva a T-elágazásnál fordulj balra, és kérd el az egyik őrtől a városba belépés kódját („code into the city"). [4-2] Amikor elérted a tankot, várj, míg elindul, és követheted a bal oldali útvonalon. Kövesd körbe a ládák mögé rejtőzve, eközben begyűjthetsz néhány egészségcsomagot. Amikor elérsz a bezárt kapuig, az őrnek mondd meg az előbb kapott kódot. Bent balra, a lépcső fele kell menned. [4-3]

A tetején nyomd át a kapcsolót, és ugorj a vízbe, a lehető legtöbbet mászva. Még egy lépcsősor és kapcsoló, aztán vissza az üres medencébe és kapcsold át a harmadik kapcsolót is. [4-4] Erőlökéssel kapcsold át a kart, ami újabb hidat eredményez, majd fel a lépcsőn. Fuss jobbra, a tankon túl, és ugorj fel a magas tömbre. Fordulj meg, az Erővel húzd le a kart, ugorj le a tank bal oldalán, fel az ablakba, azután még feljebb abba a szobába, ahol a kar található. [4-5] Az Erővel kapcsold át a kart, ez kinyitja a kapukat, az ablakon ugorj ki, és jobbra.

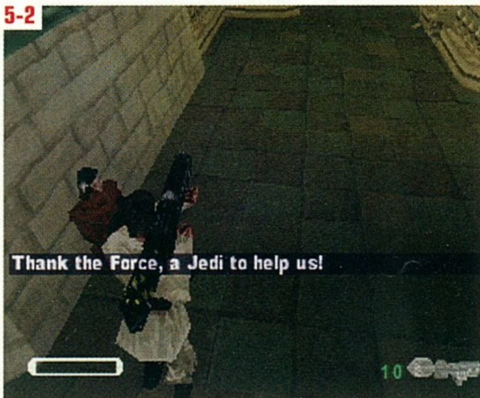
ÖTÖDIK PÁLYA: SZÖKÉS THEEDRŐL

KÖVESD A KIRÁLYNŐT fel a lépcsőn, és ne veszítsd szem elől, különben meghal. Az udvaron húzd ki azt a szobrot, amelyik mellett megáll, és menj végig a folyosón a bezárt ajtóig. [5-1] Nyomd meg a kapcsolót és kövesd a Királynőt lefele, át az ajtón. Mondd neki, hogy várjon („Wait"), és segíts a másik nőnek megtalálni a fiát a bejáró bal oldalán nyíló szobában. Menj vissza a gyerekkel, és mondd a Királynőnek, hogy kövessen („Follow") a jobb oldali elágazásba.

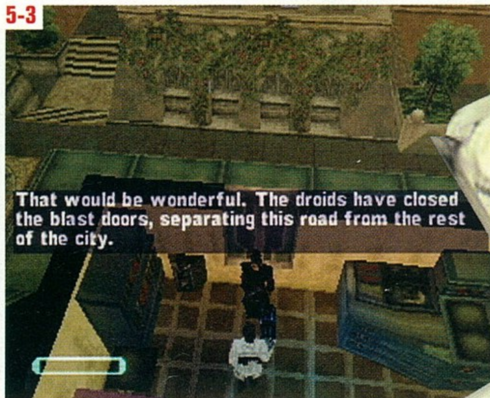

4-5


5-1

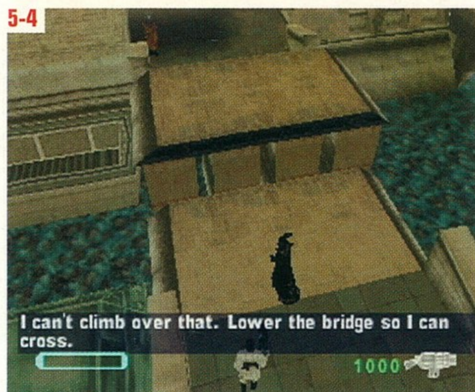
A csata után menj fel a bal oldali lépcsőn, beszélj a sebesült katonával, és ugorj le a hídon található résbe. [5-2] Kövesd az ösvényt a vízhez, a pajzshoz és a fúziós tekercshez, kapcsold át az ajtókapcsolót,majd menj vissza a vízzel a katonáig. Add neki a vizet; menj át a hídon, el az ablakig, lődd le a tankot irányító droidot. Kövesd a királynőt az udvaron át fel a lépcsőn, keresztül a szobán a fegyverrel, és le a másik oldalon. [5-3] Most balra a bezárt ajtóig, majd miután szóltál a Királynőnek, hogy várjon, fel a jobb oldali lépcsőn. Mássz keresztül az ablakon, az átkeléshez a kötelet használva. Menj keresztül az üveg- ▶

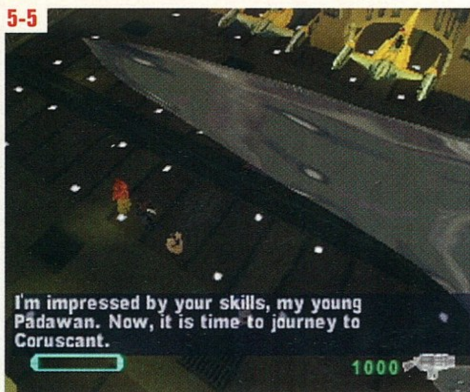


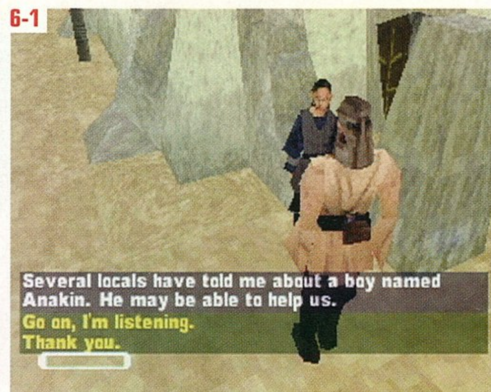
5-2



5-3

5-4


5-5


6-1


ajtókon addig, amíg meg nem találod a kapu kapcsolóját. Kapcsold fel, aztán vissza le, és nyomd meg a második kapcsolót is. Kövesd a Királynőt aknák után kutatva, és amikor megáll a hídnál, ugorj a bal oldali erkélyre, és az Erővel húzd meg a kart. **[5-4]** Kövesd a Királynőt a következő 2 szobán keresztül, vedd fel a keresődroidot, lődd le a két droidot a bal oldali szobában, és kísérd a Királynőt a hangárba.

HATODIK SZINT: MOS ESPA

KÖVESD A SZIKLÁS UTAT, közben védd Padmet a homokemberektől. Ha beértél a városba, keresd meg Padmét. Mesélj neki Anakinről, és találd meg Shmit. **[6-1]** Mondd meg neki, hogy felszabadítod a rabszolgasorból („Free from slavery"), aztán kövesd Anakinhoz, aki mesél majd Wattóról. Ugrálj úgy keresztül a roncstelepen, hogy a palánk túlsó oldalára érkezz. Lődd ki a Jawákat, és vedd fel az üzemanyagátalakítót (fuel convertor), mielőtt berohannál a keskeny nyílásba, a ládát használva arra, hogy felmászhass a falon. **[6-2]** Beszélj Wattoval, és ajánld fel a fúziós tekercset a T-14-ért cserébe („trade fusion coil for T14"), aztán fogadd el az üzemanyagátalakítót.

Menj ki, és beszélj Anakinnal, és menj oda Hammerhead anyához, mielőtt megindulnál felfele a lépcsőn a fia házához, ahol meg kell ölni egy ketrecbe zárt szörnyet. **[6-3]** Semmisítsd meg a generátort, hogy kinyíljon az ajtó, és hagyd el a terepet a fiúval. Az anyja cserébe egy repulzív erősítőt (repulse booster) ad. Cseréld be a két üzemanyagátalakítót egy tömegpárosítóra (mass coupler) a kereskedőnél; ő a zöld járgányát javítgató fazon mellett található. Segíts neki azzal, hogy megölöd az idegeneket, aztán beszélj Vek Drowval, aki odaadja neked a motorcsatolót (engine binder). **[6-4]** Irány a kantin, ahol Teemtoval kell beszélni, nála a motorcsatolóért és a repulzív erősítőért egy szervoirányítóegységet (servo control) kapsz. Add ezeket Anakinnak, Jar-Jar-t küldd el Wattohoz, majd beszélj Anakinnal. **[6-5]**



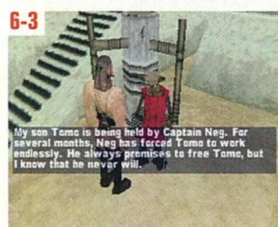
HETEDIK PÁLYA: MOS ESPA ARÉNA

BESZÉLJ A TÁNCOLÓ LÁNNYAL, és vedd rá, hogy elvigyen Jabbához („take...to Jabba"). Kövesd fel a lépcsőn, és aktiváld a folyosóvégi kapcsolót, ezáltal Jabba barlangjába kerülsz. **[7-1]** Öld meg Jabba bajnokát, menj ki az ajtón, és irány a bár. Vedd rá Teemtot, hogy vigyen el Wattohoz, aki mutat neked egy újabb idegen párt. **[7-2]** Vegyél nekik egy pár Puri Dzsúszt, aztán kövesd azt, amelyik elmegy Watto szobájába. Beszélgess Wattoval, és a következő válaszokat add: 2,2,2,1,1. Fogadtok, ezután mehetsz kifele. Találd meg Anakin fogatát, majd kövesd a fogat egyik darabját meglovasító idegent az erkély mentén. **[7-3]** A kör alakú épületben öld meg az idegent, hogy visszaszerezd az ellopott holmit. **[7-4]** Vissza a fogathoz, és javítsd meg.

NYOLCADIK PÁLYA: SIVATAGI TALÁLKOZÁS

HALÁL KÖNNYŰ LESZ. Kövesd Anakint a droidokoz, és lődd le őket mind, mielőtt tovább-

6-2


6-3


6-4


6-5


7-1


7-2

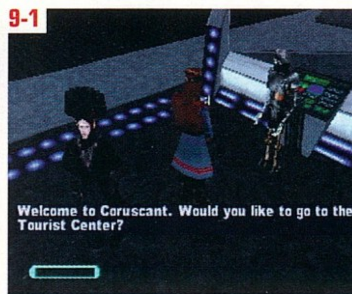

7-3

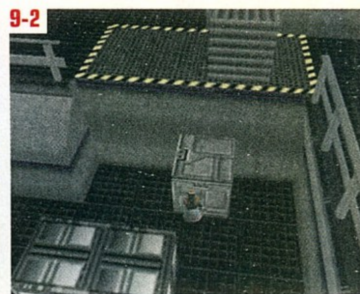

8-1

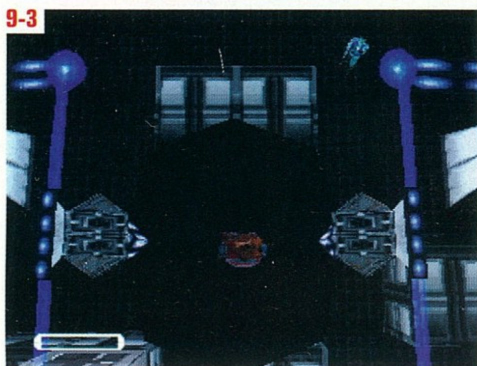

7-4















mész. Várd meg a sziklaomlás végét, ekkor Darth Maul ugrik eléd. **[8-1]** A harchoz használd a fénykardot, és markold fel a járgány melletti egészségcsomagot. Maul egy idő után elmenekül, így tehát követheted Anakint az első kőre felugorva, és odébb tolva az utat elzáró másikat. **[8-2]** Maul itt újból megjelenik; ne engedd közel a T-14-eshez, amibe éppen rakodnak; maradj közte és hajó között, amíg felpakolják a rakományt. Amikor ez megtörtént, Qui-Gon elfut, és beugrik a hajóba. Maullal azonban még mindig nem végzett...

KILENCEDIK PÁLYA: CORUSCANT

VEDD FEL A FEGYVERT a hajó alól, majd indulj a szállítóhajó felé a Királynővel. Bizonyosodj meg róla, hogy biztonságban van, majd mondd a szállítóhajó protokolldroidjának, hogy szeretnétek részt venni az úton („Want to take the tour"). **[9-1]** Miután bedokkolt, menj be az épületbe, és kérdezd az első droidot az útról (tour), aztán ismételd meg a kérdést a sarkon tanyázó másodiknak is. Beszélgess az idegenekkel az erkélyen, és cseréld el a látcsövedet (binoculars) a két jegyre (two tickets). Az első droid, akivel beszéltél, most egy ládákkal teli szobába vezet. **[9-2]** Told a ládát a nyílásba, ugorj fel az irányítópanelhoz, és nyomd meg az első gombot kétszer. Told az erőtér melletti ládát a liftig, majd emeld fel, így fel tudsz mászni a fő szintre. A következő láda segítségével kiugorhatsz a veremből, egy másik pedig az irányítópult alá kell. Nyomd át a kapcsolót, és használd a ládát a mozgó platformra való ugráshoz. **[9-3]** Egy újabb ládával elérheted a power-upot, ezután ugorj a bezárt ajtó melletti peremre. Kövesd a járatot a második ablaktól a rácsig, és nyomd át a végénél található kapcsolót. Ugorj le két peremnyit egy ládás szobába, menj a következő szobába, majd fel a lépcsőn a bal oldali liftig.

Mentsél egyet, nehéz rész következik. Menj föl a lifttel, majd megint le a következő szoba sarkában levővel, és kövesd az utat, amíg csak nem találkozol egy emberrel. **[9-4]** Kérdezd meg tőle a kódot (password), ezután aktiváld a kapcsolót, amelyik a liftet hívja – ezzel egy ládákkal teli szobába jutsz. Told a nagy ládát a padlóra, és vedd fel a fehér kulcsot. **[9-5]** Ennek segítségével kiszabadíthatod a Királynőt, ezután öld meg az idegeneket a piros lift kulcsáért. A kulccsal leviheted a liftet abba a szobába, ahol egy kör alakú mélyedés látható a padlón, meg egy csomó kapcsoló. Nyomd le őket a következő sorrendben: 1,2,3,4,1,1,11. A kód: „Coruscant has lovely sunsets". **[9-6]**

TIZEDIK PÁLYA: THEEDI TÁMADÁS

AZ ELEJÉN AZ IRÁNYÍTÁS A KIRÁLYNŐÉ, tehát fuss keresztül a hangáron, beszélj Panakával, és kövesd őt a hídon keresztül a hajóhoz. Vedd fel a rakétavetőt a híd mellett, és mondd Panakának, hogy derítse fel a terepet (scout ahead). **[10-1]** Amikor megtalálod az ágyút, hagyd, hadd bánjon el a harci droidokkal. Ezután a következő két kanyarban fordulj be, egészen a bezárt kapuig. Panak elbánik a droidokkal, az irányítás pedig átkerül Obi-Wanhoz. Vedd fel a két egészségcsomagot, Maullal hadd foglalkozzon Qui-Gon. **[10-2]** A Sötét Lord végül visszavonul. Kövesd az ajtókon és a jele neteken keresztül a Királynőig. Kérd meg Panakát, hogy derítsen fel; amikor megemlíti a boltív alatti droidokat, menj fel a jobb oldali lépcsőn, aztán me gint le az ágyú másik oldalán. Beszélj a katonával, és kérd meg az ötödik szinten megismert droidot, hogy robbantsa föl a generátort. **[10-3]** Panakával fuss vissza a nyitott biztonsági ajtó felé, be az udvarra, és mondd neki, hogy intézze el az erőtér-generátort. Kövesd az úton, közben csak hadd lövöldözze le az ellenséget, amíg meg nem látod a tetőről lógó katonákat. Amikor utolér, a film után újra Obi-Wan és Maul gyürkőznek egymással. **[10-4]** Amikor Darth lelép, menj utána, és amikor Qui-Go azt mondja, van esélyed, ess le a lyukba, menj be a ajtón és íme az utolsó pálya.

TIZENEGYEDIK PÁLYA: A VÉGSŐ CSATA

BESZÉLJ A FOLYOSO VÉGÉN álló katonáva Mindig az első lehetőséget válaszd, és menj be a jobb oldali ajtón. Húzd ki a ládát, toldd a fal mellé és ugorj fel a kapcsolóhoz. Ugorj át a lyukon, beszélj az őrrel, hogy megkapd a fehér kulcsot, ezutá nyisd ki a fehér ajtót. Vissza Obi-Wannal, kövesd a gyűrűket, amíg zsákutcába nem érsz, ekkor fel a lifttel, és ugorj le a jobb oldali gyűrűre. Át az ajtón, a kapcsolóval nyisd ki a következőt, és a ►

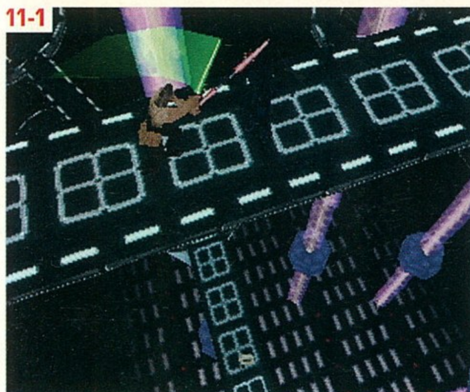








AKARSZ MÉG-TÖBBET? Lapozz a 97. oldalra, az új szigorúan titkos extrákhoz!

11-1


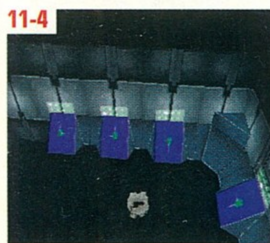
11-2


11-3

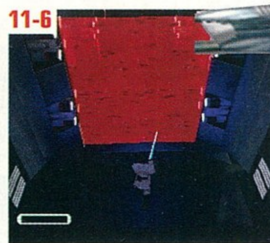

jobb oldali gombbal kapcsold fel a világítást. [11-1] A végén nyomd át a kapcsolót az erőtér megszüntetéséhez, aztán az eddig még le nem nyomott gombbal a hidat lehet kihúzni. Ugorj rá, át az ajtón egy egészségcsomagért, majd vissza, a Királynőhöz. Menj előre, amíg meg nem találod a kapcsolót a bal oldali falon, majd vissza a starthelyre, és át a szemben lévő ajtón. Menj fel a lépcsőn, és ugorj át a bal oldali peremnél található ablakon. [11-2] Mássz át a következő ablakon, nyomd át a kapcsolót a kijutáshoz, és lődd szét a rakétavetőket.

A következő szoba balra tele van power-upokkal. A folyosóra visszatérve menj be az utolsó bal oldali ajtón, majd a következő jobb oldalin, majd az utolsó bal oldalin – kék kulcs. Ezek után már csak egy ajtó van hátra. A következő szobában van a piros kulcs, az egyik oszlop tetején. Menj jobbra, a következő szobából a ládát húzd ki a folyosóra. Menj le a földszintre, húzd a ládát a korlát alá, majd told az elsőt a második tetejére. A felépítmény segítségével feljuthatsz az oszlop tetejére a kulcsért. Most a vezérlés Obi-Wané; az első gyűrűlifttel menj le, ugorj át a következőre, majd az azután következőre, ezzel fel az ajtóig. [11-3] Nyomd át a kapcsolót, majd vidd a liftet a jobb oldali peremig. Nyomd meg a gombot a falon, ugorj le a következő gombhoz (katt), majd vissza a lifttel.

Húzd ki a falban lévő ládát, ereszd le a lifttel, told el a folyosó végéig, majd mássz be rajta a felső szobába. [11-4] A kapcsolók segítségével biztonságos utat hozhatsz létre az erőtéren át. Ha a rózsaszín kör a felső sorban van, a kart fel-, ha az alsóban, a kart le kell nyomni. Ugorj le és menj el a végéig, a lifttel egy szintet fel, itt a szerep megint a Királynőé. A rombolókat az ágyúkkal lődd szét, ezután rohanj fel a lépcsőn, és keresztül az ajtón, mielőtt a szomszédos peremre ugranál át. Menj a következő ablakig, és menj be a jobb oldali ajtón a Viceroyig. [11-5] Lődd le a droidokat, majd a Viceroyt, és megint Obi Wané a szerep. Ugorj a jobb oldali gyűrűbe, menj a liftig, és ugorj a vízszintes járdára. Menj át az ajtókon, amíg csak meg nem látod, hogy megölik Qui-Gont, és támadj Darth Maulra. [11-6] Maradj hozzá közel, és csak a fénykardot használd. Kemény lesz, de ha lenyomtad, a játék kész. A következő részig...

11-4


11-5


11-6


A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

HIVATALOS, SZIGORÚAN TITKOS LEÍRÁSOK
***TONY HAWK'S SKATEBOARDING* - TIPPEK ÉS TRÜKKÖK**
TOMB RAIDER 3* ÉS *WIP3OUT
PLUSZ! MEGMUTATJUK HOGYAN KELL
SZUPERÜGYNÖKKÉ VÁLNI A *TOMORROW NEVER DIES*-BAN,
GRÁNÁTÖZÖNT SZÚRNI A *MEDAL OF HONOUR*-BAN

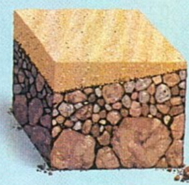
HA MÉG TÖBB ILYENRE VÁGYSZ, KERESD A PLAYSTATION TIPP MAGAZINT - JANUÁR 21-ÉTŐL AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!!!




Magyarország


Norvégia


Hollandia


Málta


Csehország


Belgium


Románia


Ausztria


Izrael


Franciaország


Svédország


Szlovákia


Lengyelország

Európa vezető szélessávú távközlési szolgáltatója új dimenziókat nyit.

Miért vagyunk az elsők? Mert a UPC Európa 12 országában, valamint Izraelben nyújt integrált távközlési szolgáltatásokat. Mert három fantasztikus lehetőséget – kábeltévé, internet, telefon – kínálunk egyetlen kábelen keresztül közel 9 millió háztartásnak, több tízezer irodának, valamint üzleti vállalkozásnak Európa-szerte. És mert a világ egyik legfejlettebb technológiáját párosítottuk a UPC innovációs kultúrájával és dinamizmusával. Ezért járunk az élen.

UPC

www.upc.hu

Teljes sávszélességgel

[BUTIK]

MIUTÁN ÁTVÉSZELTÜK AZ ÚJ ÉVEZRED HAJNALÁT, KEZDJÜK A KULTUSZFIGURÁK ROVATÁT EGY KIS RETTEGÉSSEL, EGY KIS EGÉSZSÉGES SZÍVVERÉS GYORSÍTÁSSAL; SEMMI CSINOS-NŐI-FŐHŐS, CSAK HÜLLŐK, SZABADULJANAK EL A BESTIÁK... AZONBAN A POKOLI SZÖRNYETEGEK DÜHÖNGÉSE KÖZEPETTE SE FELEDKEZZÜNK MEG EGYESEK PIHENÉSÉRŐL, VAGY MÁSOK TITKAINAK MEGÖRÖKÍTÉSÉRŐL, VAGY GYERMEKEINK EGÉSZSÉGÉRŐL... EZUTÁN A NEHEZEN EMÉSZTHETŐ MONDAT UTÁN KÖVETKEZZENEK HŐSEINK, ÉS EGYBŐL MINDEN VILÁGOS LESZ



KOMODOE MOE

Crash hidegvérű és hideg szívű rettenetes ellenfele. Gonosz tekintetével és két görbe szablyájával ő képviseli a nyers erőt a *Bandicoot* sorozatban; legjobb ha ugrasz, futsz és csak a legbiztosabb esetben támadsz rá! A szokásos cucc is megvan: narancs, kristály, láda. Aztán vigyázz, nehogy erszényes-szendvicset csináljon belőled! A sorozat legjobbja.



YOSHIMITSU MECHANIZED SPACE NINJA

Miután átrágjuk magunkat a kissé nagyképű néven, egy meglehetősen fantáziátlan valaki áll előttünk. Szürke, fekete és vörös, kardjai vannak és állítólag sumozik, kedvtelés gyanánt. Mentségére szolgálhat a nadrágja, ami nagyon ott van.



OGRE ÉS PHISTO DÉMON

Rovatunk sztárja, a hatalmas, brutális Ogre, a Gonosz Horda egyik erőssége. Láncos buzogánnyal és tüskés bunkójával maga a két lábon járó pusztítás. Semmi sem állhat az útjába – legalábbis Phisto Démon, az Ogre ura és lovasa szerint, aki a behemót szörny kantárját fogva indul dédelgetett hatalmi terveit megvalósítani. Fantasztikus.



FFVIII: ZELL DINCHT

Jellegzetes megjelenése, az arctetoválás, és a frizura divathullámokat indíthat el. A rövidnadrág és sportcipő ideális az utcai verekedésekhez, mint tudjuk, ezek tehát érthetőek. Na de a boxer?! Hát ez hol sportszerű? Nem az igazi.



T-REX A CARNAGE-BÓL

A múlt rettegett ragadozó királya. Minden idők legvérengzőbb fenevadja. Egyetlen lépéssel átlép egy szobát, és egy ember a fél fogára elég csupán – és a többi. Most szelídített, műanyag kiadásban.



ACTION MAN PHOTO MISSION

Valódi fényképezővel felszerelt hősünk készen áll egy új, kémkedős bevetésre! Csak egy kattintás, és a titkos tervek, helyszínek máris filmre kerülnek, későbbi elemzésre. Titkosügynök palántáknak javasolt.



MONDO KOOSH BALL

Na ez valami új. Ha csak úgy hirtelen letesszük valahová, egész stábok alakulnak a „mi ez?" probléma megoldására. Aztán valaki a kezébe veszi, és elkezdi úgy... birizgálni, tépkedni, gyűrögetni... Azután az Istennek se akarja letenni... Idegbaj ellen, gyógyszerek helyett! Vége a körömrágásnak!



SPIN POP CANDY

Elektromos nyalóka-forgató, *Egy Bogár Élete* figurákkal
Kedves, gyermeke egészséges fejlődéséért aggódó szülő! Mikor már végképp azt gondolja, hogy a jövő reménysége tényleg elszenved valamilyen testi elváltozást az állandó nyalóka forgatástól, és azt csak a legképzettebb gyógytornászok hozzák majd rendbe az elkövetkezendő évtized derekán – nos, ebben a válságos pillanatban itt a megoldás, a nyalóka-forgató! Nincs több tekerés, csak biztonságos gombnyomás!



NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Komodo Moe, T-Rex, Yoshimitsu, Zell) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Furby ágy, nyalóka-forgató, Mondo Koosh Ball, Action Man) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 2000. Január 25. A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk: Hogy hívták Obelix kiskutyáját az Asterix c. filmben?

A 2000. év különkérdése az 576 Kbyte bolt által felajánlott Ogre figuráért: hogy hívták ugyanezt a kiskutyát az első magyar nyelvű képregényekben?



FURBY SLEEPY TIME BED

Akik azt gondolták, hogy Furby is csak egy tamagocsi-szerű futó őrület lesz, nagyot tévedtek! A Neten weblapok sokaságán lelhetők fel a szőrmók tulajdonosok eszmecseréi, Furby-titkok (hátul, a farka alatt van egy tolható kapcsoló, vagy pl. van Furby, amelyik a harmadik reset után spanyolul beszél – de lehet tükör elé állítani is, ekkor azt hiszi, hogy másik Furbyvel beszélget, vagy TV-távirányítóval is produkáltathatod) és részletes használati útmutatók. Most pedig, mindenki nagy örömére, itt a Furby ágy! Azoknak, akiknek nincs türelmük kivárni, amíg Furby elalszik, csak beleültetik az ágyikóba, rácsukják a keretet, és megnyomják a gombot!

Kiadó: Fox Interactive
Fejlesztő: n-Space
Játékosok száma: 1
Megjelenés: 2000 február

Die Hard Trilogy 2

ÚJABB KARÁCSONYI ÉSZVESZTÉS, ISMÉT DRÁGA LETT JOHN McCLANE ÉLETE



Lődd ki az ablakot, dobd be a gránátot, és máris két terroristával kevesebbel kell számolnod.





A Pokol Kapui névre hallgató szint elég mulatságos. De hová is lett az én hűséges kétfejű vérebem?



Ha egy nap esetleg arra lennél figyelmes, hogy egy kelet-európai terrorszervezet éppen elfoglalni készül az irodaházat, amelyben dolgozol, azt tanácsoljuk, vegyél fel egy atlétatrikót, és rakd rendbe a rosszfiúkat. Bruce Willis is ezt tenné. A Fox új játéka mindent megtesz, hogy rászolgáljon a címére. Az 1996-os eredeti játék folytatásaként kiadott új verzió három fajta játékstílust ötvöz. Van benne *Golden Eye*-stílusú külső szemlélős játékmód, *Virtua Cop* féle lövöldözés, na meg némi autós üldözés a *Driver*-től kölcsönözve. Aki az egészet egybefogja, az John McClane, és persze a csapnivaló akcentussal beszélő terroristák.

Az eredeti játékkal ellentétben a folytatás nem oszlik fel a fenti három játékstílus szerint, hanem inkább a történetnek megfelelően keveri egymással a különböző játékmódokat. A külső nézőpont szabad mozgást biztosít, a célpontokat piros lézer világítja meg. A játék kissé elgondolkodtatóbb az elődjénél; itt a készen kapott térkép helyett nekünk kell felderítenünk a terepet. Többféle fegyverrel tehetjük ártalmatlanná az esetleg alkalmatlankodó őröket vagy idegeneket, de van, hogy célszerűbb észrevétlennek maradni.

Az első személyben játszódó szintek a klasszikus kötöttpályás lövöldözést nyújtják. Ezen a téren a játék támogatja a G-Con-45-öt, a PlayStation Mouse-t és a standard konzolt. Rejtett célpontok eltalálása esetén a későbbiekben extra lehetőségekhez juthatunk. Így például, ha találunk egy kulcscsomót, azzal egy plus autóhoz juthatunk, amit a sajátunk helyett is használhatunk.



Lődd ki az ablakokat! Lőj mindenre, ami mozog, és arra is, ami nem.

„A játék három stílust ötvöz magában."

Az autós részek sem kevésbé eseménydúsak. Kevés az időnk, és ez alatt többféle feladatot kell teljesíteni, a bombák begyűjtésétől és elhelyezésétől egészen a terroristák menekülését szolgáló járművek szétlövéséig. Még olyan szint is van, ahol taxisnak álcázva magunkat fuvarokat kell teljesíteni a városban. Ha a stílusokat ke

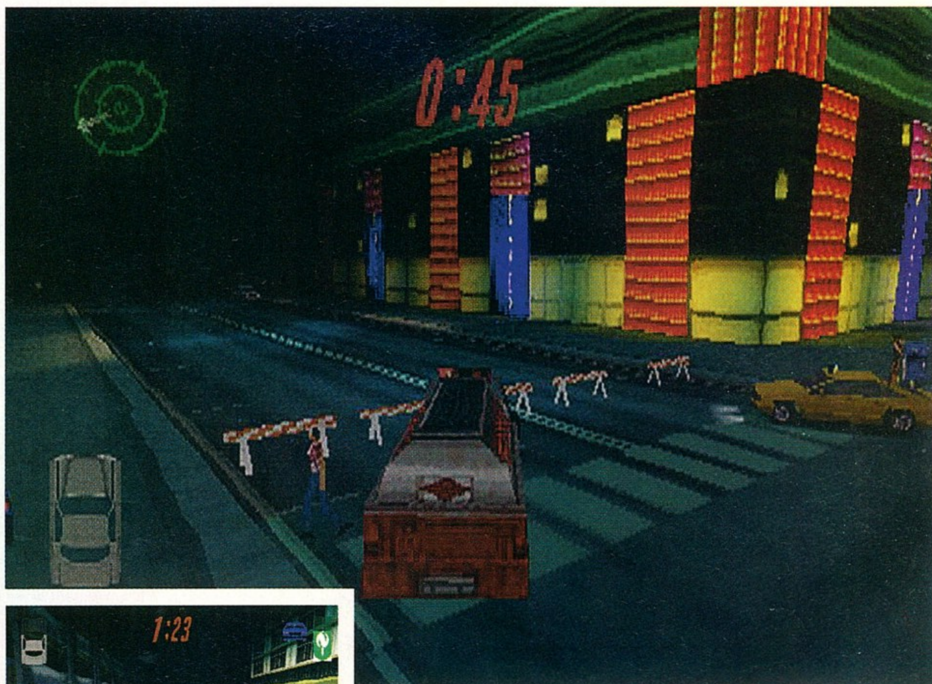




A rendőrjelvényen a játékos életereje látható, a fehér atlétán pedig a munkába fektetett erőfeszítés. Az első személyű játékmódban a lelőtt ellenségek számát is láthatjuk.









Egy ilyen féllegális rendőrtisztnek nem okoz problémát a rendőrkordonokon és a gyalogosokon történő áthajtás.



Eles kanyarok, eszement száguldás, robbanó üzemanyagtartályok – muszáj ámulatba ejteni a lányokat.



ző Movie Mode–ban játszunk, különböző küldetéssel próbálzhatunk. Az eredeti játékhoz sonló Arcade Mode azonban, elyben előre meg van szabva a ntek egymás utánisága, 28 kübböző küldetést vonultat fel. A tett szintek hosszú élettartamot tosítanak a játéknak, és a fejztők humorérzékéről is tanúsdnak. Személyes kedvencem az első személyes játékmódban szódó jelenet, ahol le lehet lőni pantomimeseket, még mielőtt álra idegesítenének.

Bár alapvetően az előző rész vábbgörgetése, a *Die Hard ilogy 2* a maga jól sikerült ovie Mode-jával, az elgondoldtató rejtélyeivel és meglepeseivel ugyanakkora siker lehet, nt az elődje. Aki nem hiszi, rjon utána. ■

Steve Owen

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Három különböző játékstílus
- Látványos robbanások
- Moziszerű érzés

– PONTOK

- Nem túl kidolgozott
- Ismétlődő dialógusok
- Jó képzelőerőt igényel

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az eredeti játékból több mint kétmillió példányt adtak el, és nem látunk rá okot, hogy a folytatás ne legyen hasonlóan sikeres. Nagy durranás lehet ez a játék, feltéve, hogy nem próbál meg túlságosan sokoldalú lenni.

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Namco
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Január



Ace Combat 3

A NAMCO HARMADIK TECHNO REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTORA FELSZÁLLÁSI ENGEDÉLYT KAP... KEZDŐDJÉK HÁT A HARC







A Háború Művészete. Ami egykor még ügyesség kérdése volt, most már a precíziós célzás gyakorlatán múlik. Kiképzés katonáknak? Nem, csak egy videojáték. El a bombákkal, és minden OK...

Az *Ace Combat* sorozat tökéletes barométere annak, hogy a fejlesztők hogyan ismerik meg egyre jobban a PS-t. Az első rész elég kezdetleges volt, a második már jóval realisztikusabbnak tűnt. Az *AC3* még tovább fejlődött, de azért még nem maga a tökély – a Namco kicsit sok tojást tett a tésztába...

A külső tekintetében szavunk sem lehet. Ahogy az egy magas oktánszámú párharc köré készített játékhoz illik, az *AC3* a precíz részletességet a szédítő sebességgel vegyíti, és közel jár ahhoz, hogy újrateremtse a *Top Gun* harci jeleneteit. A küldetések folyamán a játékosokat kanyonokon keresztül üldözik, városok fölött keringenek, gyönyörűen megvalósított erdők fölött húznak el. Ehhez hozzájárul még a látványeffektek széles tárháza (fényeffektek, robbanások, stb.) – üdítő élmény. Azonban a Namco úgy vélte, ezt nem lehet ingyen adni, és ezért olyan irányító-rendszerrel álltak elő, amelyet még egy PC-s repülő-szimulátor is megirigyelhetne. Míg a sorozat rajongói ennek örülnek majd, a kezdőknek rémálomszerűvé teszi majd az első repüléseket.

> „Gyakran üdítő élmény"

A Dual Shock tulajdonosok különösen szenvedni fognak, hiszen a két karral nem csak túlérzékeny repülőket, hanem a kamerák látószögét is irányíthatják. Namco, szép dolog Tom Cruise-nak lenni, de hadd ne kelljen már elvállalni Tony Scott szerepét, hogy megrendezzük a játékot is...

Az *AC3* kifinomult Namco áru. Az összekötő jelenetek lélegzetelállítóak, és még a történet befolyásolására is van lehetőség. Végül, a küldetések hasonlóak, és az irányítással legalább annyi problémád lesz, mint a képernyőn feltűnő ellenfelekkel. Jó játék, de vajon neked való? Meglátjuk...

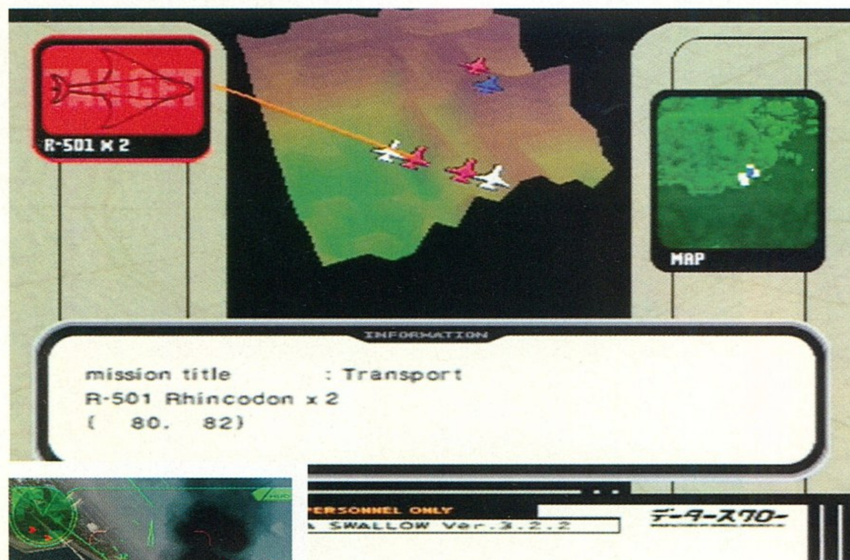
Steve Merre



Célozd be a célpontot, és engedd szabadon ágyúid dühét.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KÜLDETÉSVÁLASZTÁS



A közeli jövőben játszódó *AC3*-ban egy békefenntartó hadtest tagja vagy. A jó öreg Skynet-es szokáshoz híven két multinacionális cég háborúzik egymással, és úgy kell megválasztani a küldetéseket, hogy mindkettő elégedett legyen. Mint a *Grolier's Xenocracy*-ban, itt sem lehet teljesen az egyik oldal pártjára állni, de mindkettőnek vannak előjogai, és bizonyos pontokon segítségre szorulnak...



+ PONTOK
- Pörgő tempójú párharc
- Lenyűgöző részletesség
- A rajongók imádni fogják

– PONTOK
- Túl bonyolult irányítás
- Ismétlődő akciójelenetek
- Néhány nagyon gyenge küldetés

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A Namco lábon lőtte magát azzal, hogy az *AC2* haladó irányítását használta a harmadik rész alapjául. Az *AC3*-ban határozottan van valami, de a hasonló párharcok és a nyakatekert irányítás ellene szólnak.

Lehet, hogy lemaradtál róla? MÉG BEPÓTOLHATOD!









MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1790 Ft-OS ÁRON!







Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–4
Megjelenés: tavasz

Armorines: Project S.W.A.R.M

AMENNYIBEN RÉMÁLMAIDBAN GYAKRAN ELŐFORDULNAK HÁROM MÉTERES PÓKOK, AKKOR EZ A FIRST-PERSON PÓKÖLDÖKLŐSDI JÓT TESZ MAJD A LELKEDNEK



Nem elég, hogy óriáspókoktól kell tartanod, akik éppen le akarják harapni a füledet, még arra is oda kell figyelned, hogy nehogy valamelyik harcos vagy helyi lakos a tűzvonal túloldalán maradjon.

Szóval; a Földet megint invázió fenyegeti. Az emberi fajt hatalmas bogarak támadják meg, *Starship Troopers* műfajban. Ezek a mutánsok nagyok, intelligensek, és legfőképpen: emberhúsra éheznek. Semmi nem állíthatja meg őket. Mindeddig semmilyen katonai akció nem járt sikerrel ellenük – olyan méreganyagot bocsátanak ki, ami az embert másodpercek alatt megöli. Az emberiség egyetlen reménye egy kísérleti, atomerővel hajtott védőruházat, és te, vagyis a magányos Armorine, akinek szembe kell szegülnie a gonosz földönkívüliekkel. Persze csak ha nem rágják le a fejedet első körben...

> „Rendelkezésedre áll néhány speciális eszköz is ahhoz, hogy a pókfélék családjába tartozó behatolókat másvilágra küldd."

Az *Armorines: Project S.W.A.R.M.* egy megegyező című népszerű amerikai képregényen alapul. Első személyű shoot 'em up játék dugig akcióval, fegyverekkel és vérontással. A program küldetésalapú, pár feladatot minde szinten végre kell hajtani ahhoz hogy továbbléphess. Ez lehet pé dául POW-ok megmentése, ille földönkívüli installációk megse misítése vagy pár termetes vezé pók kiiktatása. A szintek külön környezetekben játszódnak, bel értve sivatagokat, sarkvidékeke esőerdőket, sőt vulkánokat.

Szerencsére nem kell azonb egyedül játszanod. Az *Armorin* egyik legjobb tulajdonsága a ké személyes kooperációs mód, an ről számos első személyű lövöld zős programfejlesztő gyakran megfeledkezik. Ez teszi egyedü lóvá az *Armorines-t*. Egy négyszemélyes Deathmatch mód is használható lesz a játékban, te örülhet, akinek bejött ez a műfa *Quake II* óta.

A változatos, ultranagy hat rejű fegyverzet fontos tartozéka játéknak, illetve rendelkezésedr áll néhány speciális eszköz is a hogy a pókfélék családjába tart zó behatolókat másvilágra küld Van köztük rakétakilövő, plazm fegyver, stb. Ezek minden külde tésnél cserélődnek. Titkos fegyv rekhez is hozzájuthatsz, vagy e lophatod a pókok lövegeit is, h egyék meg ők, amit főztek.

A program tavasszal jeleni meg, és mivel a PlayStation szűkében van minőségi lövöldö játékoknak, várhatóan nagy népszerűségre számíthat. Plán azok körében, akik beijednek, a fürdőkádban ott figyel egy nyolclábú... ■

Nick Jo

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A HATALMAS, VÉRENGZŐ PÓKOK (NYILVÁN)



Ha véletlenül nem figyeltél volna, épp most rúgtak minket seggbe... Rengeteg rovar szaladgál az *Armorines*-ben, és ráadásul intelligens rovarok. Nem elég, hogy visszatámadnak, ha kezdeményezel, de sokszor sziklák mögé bújva meg is várják, hogy te tedd meg az első lépést. Mi több, szaporodni kezdenek, miáltal azt a látszatot keltik, hogy egy egész seregnyi szörnyszülött támadása alatt állsz.



PONTOK (+)

- *Starship Troopers*-szerű
- Egyedülálló kooperációs mód
- Intelligens ellenségek

PONTOK (−)

- Hogy tudná felülmúlni a *Quake II*-t?
- A letöltés megszakítja a szinteket
- Primitív grafikák

MIELŐTT MEGVENNÉ

Bár az *Armorines* eredeti, filmszerű környezetben játszódik, a játékmenet nem valami nagy újdonság. A grafikák per pillanat szegényesek, de az egyetlen ellenfele, a *Quake II* mellett megvan az esély rá, hogy siker legyen.

ELŐFIZETÉS



PlayStation®

MEDI EVIL

Sir Daniel Fortesque szerepében visszatérsz a túlvilágról, hogy kihívd a gonosz erőit egy mindent eldöntő küzdelemre. Fegyverek széles arzenálja áll rendelkezésedre, hogy végigverekedd magad a sötét hordákon, rejtvényeket és fejtörőket oldj meg ebben a borzongatóan hangulatos 3D akció-kalandjátékban.



PlayStation®

SPYRO THE DRAGON

Ha az összes ládát szétzúztad Crashsel, ha már minden ketrecet kinyitottál Crockal, akkor itt az ideje, hogy Spyrót is győzelemre segítsd egy nem kevésbé kidolgozott grafikájú játékban! A kis tűzokádó rövid idő alatt a legjobb barátod lesz. Nem lehet nem szeretni.



PlayStation®

RIDGE RACER TYPE 4

Az öreg PlayStationösök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúcskísérletre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!

AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, választhatsz a három játékprogram közül, mellyel megajándékozunk.

TELEFON:	467-67-20
FAX:	457-11-23
E-MAIL:	PSM@CMK.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

ÚJ!

Lapunkat *OTP* bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Rage
Játékosok száma: 1
Megjelenés: 2000 február

Space Debris



LEHET, HOGY A VILÁGEGYETEM VÉGTELEN, DE ERREFELÉ RENGETEG FÉMHULLADÉK KERING



Bár az űrharc
a lényeg, mégis több szint bolygófelszíneken játszódik, és a környezet gyakran változik. Nem alszol el, az biztos.





Az arcade szinteken
rögzítve van egy kamera, ami folyamatosan pásztáz téged, amint küzdesz a különböző földönkívüliekkel. Pusztíts el egy egész sereget, és power-up lesz a jutalmad.

A ***Space Debris*** **első szintjének teljesítésekor félúton még mindig nem fogod érteni, mi a francról szólnak ezek a filmbejátszások, meg az egész nyamvadt cselekmény (csapd le** ***Johnny Alien*****-t, és mentsd meg a galaxist), ha egyszer a játék tisztán 3D** ***Space Invaders.*** **Kis idő múlva rá fogsz jönni, hogy alaptalanul méltatlankodtál.**

A *Space Debris*-ben vannak különböző, tisztán arcade shoot 'em up és kalandozó űrharc elemek. Vegyél hozzá hat irányítható űrhajót (köztük egy szárazföldi támaszpontú Mech-et), fegyverek tárházát mindegyikhez, valamint szokatlan taktikázási követelményeket, és máris egy sokkal összetettebb játékkal van dolgod, mint ahogy az elsőre látszott. Fix útvonal, az *R-Type*-éhoz passzoló 3D arcade akció, a *Star Wars* filmek által nyilvánvalóan befolyásolt szabad repülés és egy fejlesztői védjegy, amihez a *Darklight* is kapcsolódik: a *Space Debris* jóval többet tud nyújtani, mint amit az érdektelen név alapján remélhetnénk.

Az egymás után következő szinteket meglepő módon úgy szerkesztették össze, hogy a struktúra az összes kormányberendezés használatának elsajátítására inspirálja az agytekervényeidet. Kezdetben elég, ha kormányozol és tüzelsz a nagyobb űrhajókra és hulladékokra célozva a másodlagos és harmadlagos lövegekkel (rakétalövedékek és bombák). Egy későbbi idő-alapú küldetésen azonban fokozatosan kiderül, hogy a fékező-gombnak igencsak van szerepe. Töb rakétalöveg elindítását teszi lehetőv minden fordulóban leelőzve ezzel a Mech-eket, így a bázis megmenthető még mielőtt bezúzzák. Legközelebb arra jössz rá, hogy a bedőlést szabályozó gombok használata az egyetle lehetséges módja annak, hogy átvere kedd magad a szaporodó csápokon, és hogy a kézi tüzelés gyorsabb léze csapásokat produkál, mint a gombo szakadatlan nyomkodása. Sőt, előre ki tudod jelölni a célpontokat a rakéták kilövése előtt.

„Jóval többet tu nyújtani, mint amit az érdektelen név alapján remélhetnénk."

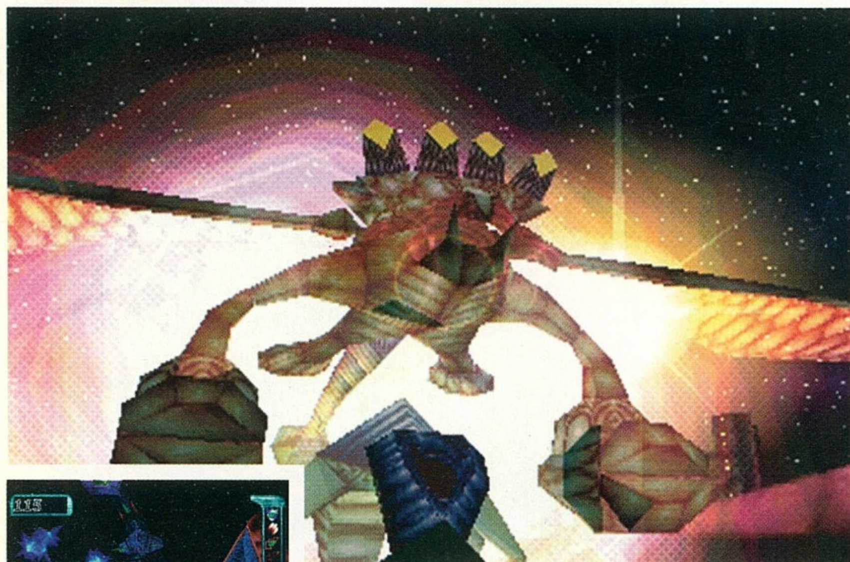
Természetesen ez mind benne va a játék leírásában, de a fejlesztők figyelembe veszik, hogy te mindenféle háttértudás nélkül fogsz belecsöppen ni a játékba, ezért úgy szerkesztettél egymásra a szinteket, hogy észrevétlenül tanulod meg a szükségeseket. Mire a játék feléhez érsz, már tisztában leszel az összes kormányberende zés funkciójával, és a szükséges takti kára is rá fogsz érezni.

Már csak változatos műfajai, megfelelő kidolgozása és fegyvertára miatt is megéri a *Space Debris*-t (újra) hasznosítani, ha véletlenül a felségterületedre téved. ■

Steve Brow

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A SEGGBERÚGÓS ŰRGURUK...



A buli sztárjai kétségtelenül a szintek végén előtűnő főnökök. A csapat egyik célja az volt, hogy ilyen főnököket iktasson be, amiknek nemcsak hogy a méretük növekszik, de a taktikázást is megkövetelik. A polygonok kezelése nem volt egyszerű fejlesztési probléma; a Rage teljesen kiaknázta a technológia adta lehetőségeket, hogy kifejlessze a lehető legrészletesebb modellt és áttetszőséget a képfrissítés sebességének csökkentése nélkül.



+ PONTOK

- Arcade műfaj magas szinten
- Szabad repülés taktikai játékban
- Kihívást jelentő szintfőnökök

– PONTOK

- Gyakran kell újrajátszani szinteket
- Túl kicsik a repülésre alkalmas arénák
- Könnyű fokozaton játszva is túl nehéz

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Space Debris* veszélyes keveréke a tiszta 3D arcade akciónak és a kalandozó űrharcnak. A kusza cselekmény végeredményben megnyerő, és a szárnyaló zene, illetve a lövészárkos képkockák tetszeni fognak a *Star Wars* rajongóknak.

Eagle One: Harrier Attack

iadó: Infogrames
ejlesztő: Glass Ghost
átékosok száma: 1–2
Megjelenés: Április

O lybá tűnik, hogy jelenleg a *Harrier Attack* az a program, amely a layStationön a legközelebb ll egy tulajdonképpeni repülőgép-szimulátorhoz. A Glass host fejlesztőcsapatának sierült újrateremtenie egy arrier vezetésének élményét nélkül, hogy az irányítás túl onyolulttá vált volna.

A gépeket – ideértve az llenséges Migeket és a haonlókat – gyönyörűen rajzolták meg, bár a táj már kevésbé sikeredett lenyűgözőre.

A küldetések közötti filmhíradó-jelenetek szintén hozzájárulnak egy igazán valósághű hangulat eléréséhez. A szimulátor kétjátékos támogatással is rendelkezik, azonban a Versus Mode (egy egy ellen) roppant unalmas tud lenni. ■



A fire-and-forget **(kilövés után saját vezérléssel, további irányítás nélkül célkövető) fegyverek ugyan szép grafikát, de annál eseménytelenebb játékmenetet eredményeznek.**



Ilyen típusú játékok ritkán jelennek meg; nem fog mindenkinek tetszeni, de a rajongóknak semmiképpen sem okoz majd csalódást.

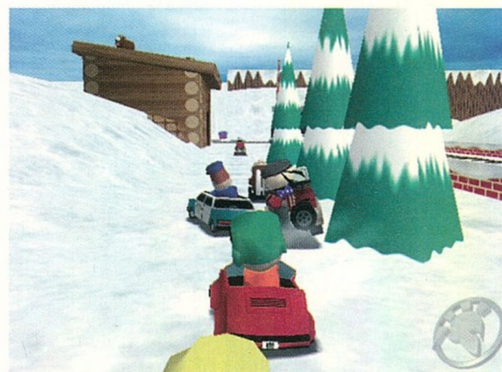
South Park Rally

Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Március

É pp mikor már azt gondolnád, hogy már nincs olyan termék a világon, amely nem a *South Park* licencét használja, megjelenik egy PS autóverseny. Éljen.

A sorozat rajongói bizonyosan szórakoztatónak találják majd a korlátozott számú digitalizált szöveget és szellentést, végül is ezek ugyanazok, mint a rajzfilmen.

Azok, akik egy tisztességes versenyjátékra várnak, jobb, ha másutt keresnek tovább. Lehet, hogy a hátralévő fejlesztés megoldja a nehézkes kezelés, a grafika, a nehézségi szintek és a humortalanság problémáit, de ez kétséges. ■



Az ütközések **gyakoriak, mivel annak a kitalálása, hogy merre is kéne menni, legalább olyan nehéz, mint a járgányok kormányzása.**



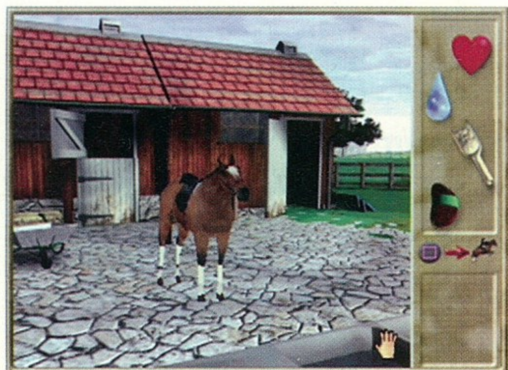
A „készpénz” és „tehén” szavak jutnak az eszünkbe; a korlátolt humor és a korlátozott játékmenet – amennyire a *PSM* tudja – korlátozott vonzerővel egyenlő.

Mary King's Riding Star

iadó: Midas
ejlesztő: In-house
átékosok száma: 1–4
egjelenés: Január

B ármely játék, amely olyan lehetőségeket kínálva érkezik a *PSM*ábhoz, mint hogy „Takatsd ki az istállót” vagy Csutakold, amíg csak nem nylik”, jó néhány körberöögést elkönyvelhet magának, hogyan az a szerencsétlen is, kinek majdan tesztelnie kell. *Riding Star* alapvetően arl szól, hogy lovagolhatsz, e előtte teljesen földhözraadt és kellemetlen módon el ell látni a derék négylábút, amit ugye a való életben nem szívesen tennél...

Számos különböző feladattal lehet majd szembenézned, de még azok a fiatal lányok is, akiknek a játék nyilvánvalóan készült, ismétlődőnek és korlátozott lehetőségekkel rendelkezőnek találják majd az egészet. ■



Szeretgesd, **mosd, takarítsd ki; a lehetőségek száma szinte végtelen – a végén lehet, hogy még lovagolni is fogsz...**



Szűkre szabott termék egy szűk rétegnek; *Gran Turismo* lovakkal? A *PSM* a játék jelen állapotában ezzel nem ért egyet.

Army Men: Air Attack

Kiadó: The 3DO Company
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: Március

A kis zöld emberkék visszatértek, és most kis zöld helikoptereken repülnek ebben a *Strike* sorozatra emlékeztető darabban.

A küldetés-központú játékmenet gyors és fergeteges, ahogy a kiválasztott kopterek, fegyveresek, sőt, a természetes tereptárgyak – mint például eprek, almák, amiket csörlő segítségével szórhatsz ki – segítségével rajtaütsz a barna játékoson. A küldetések meglepően változatosak, és van lehetőség kétjátékos, kooperatív és DeathMatch módokra is.

Az *AM:AA* kevésbé összetettebb, mint a *Strike*, de minden tekintetben ugyanolyan izgalmasnak ígérkezik. ■



Üss rajta **a barna csapaton *Airwolf*-stílusban, a sajátmagad által kiválasztott gépen, másodpilótával és speciális fegyverrel!**



Az *Army Men: Air Attack* olyan játék, amely nem esik annak a csapdájába, hogy túl komolyan venné magát– az eredmény önmagáért beszél.

SZÖVEG: **Justin Calvert/Mike Goldsmith/Dan Mayers/Nick Jones/Sinka Zoltán Gábor**

MÉDIA KÖRKÉP

CD/DVD/NET/PÉNZBEDOBÓS GÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Már kapható a boltokban>>

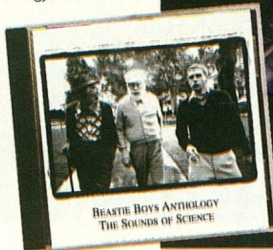
BEASTIE BOYS

The Sounds of Science **(Grand Royal/Capitol)**



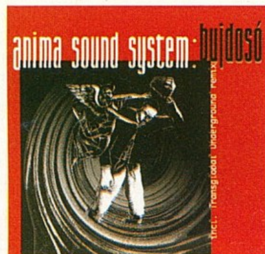
A hardcore punkokból hip-hop nagyágyúk lettek, maguk mögött hagyva egy nagy rakás VW jelvényt. A *Fight For Your Right* ártott a legtöbbet a zenekar megítélésének, hiszen ezután hosszú évekig nem tudtak kimászni a rap-bohóc skatulyából. Igazság szerint azonban mindig is többek tudtak lenni mint egy ostoba klisé (pld. az 1989-es *Paul's Boutique* album, ugye...), és minden amit az elmúlt évtizedben kiadtak (leginkább a *Hello Nasty*), csak erősítette azt a tényt, hogy ők már a nagyfiúk csapatában játszanak.

Ez a masszív, 42 dalt tartalmazó gyűjtemény megmutatja, hogy hogyan léptek ki a pelenkából. Dalok a korai hardcore punk időkből, falrengető slágerek, egy Fatboy Slim remix, az elmaradhatatlan *Fight For Your Right*, és jó néhány ritkaság a közismert és a sötétebb darabokból is. Ne is számolgasd mennyi van meg belőle, a Beastie Boxnak ott kell lennie a gyűjteményedben. **DM**

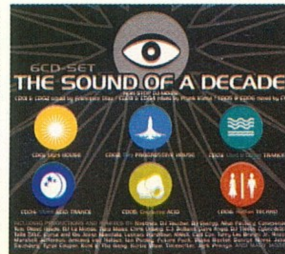


ÉRTÉKELÉS: **Kötelező darab mindenkinek. 8/10**









>>Már megjelent>>

BECK

Midnite Vultures **(Geffen)**

Mr. Beck Hansen a legravaszabb fickó. Az egyik percben még flegma ódivatú hip-hop hobó, a másikban már stílusteremtő pojáca, fülbemászó rímekkel. A *Midnite Vultures* igazi stíluskavalkád, party funk George Clinton modorában *(Nicotine and Gravy)*, elektro morgás, és egy remek Prince ballada *(Debra)*. Nem úgy mint imitátorainak seregei, Beck biztos kézzel dirigálja ezt a keveréket. De nem csak ravasz és ügyes gyerek Mr. Beck Hansen, hanem igen tájékozott is. Remek ízléssel választja ki azokat akikkel dolgozik.

A *Mixed Bizness* c. dalhoz a magyar dance élet egyik csillaga, Marcel készít remixet. Magyar zenész mindeddig nem kapott ilyen rangos felkérést... Mint már említettem, Mr. Beck Hansen ravasz fickó, tudja mit csinál. **MG**

ÉRTÉKELÉS: **Iróniamentes élvezet. 9/10**

>>Már megjelent>>

ANIMA SOUND SYSTEM

Bujdosó **(UCMG/Gong)**

Az Anima Sound System legénysége igen elfoglalt volt az elmúlt hónapokban, volt egy több mint 30 állomásos országos turnéjuk, külföldi fellépéseik, de megjelent egy filmzene-album is (Salamon András *Közel a szerelemhez*). Még arra is volt energiájuk, hogy az előkészületben lévő új lemezről (megjelenés kora tavasszal) egy kis ízelítőt adjanak. A címadó dal az Anima talán legszívbemarkolóbb darabja. Az ének Kallós Zoltán néprajztudóst dicséri, aki annak idején még a Muzsikással is járta Erdélyt, dalokat gyűjteni. A maxin megtalálható az a már régóta beharangozott remix is, amit az angol Transglobal Underground készített az Animának, de helyet kapott a koncertlátogatóknak már ismerős Himnusz feldolgozás is. A tavaszi lemezmegjelenés még nagyon messze van, addig is ez a lemez enyhíti majd a várakozás kínjait.

ÉRTÉKELÉS: **Magabiztos. 7/10**

>>Már megjelent>>

VARIOUS ARTISTS

Ibiza Chillout **(ZYX/Gong)**

– Egyszerű borító, tucatcím. Miért kellene akár egy másodperccel is tovább foglalkozni ezzel a lemezzel?
– Gondolhatnád teljesen jogosan. Ne ítélj elsőre!!!
Tudom a sablonok és egy rossz cím már elegendő ahhoz, hogy meg se nézz figyelmesebben egy válogatáslemezt. Ezt a hibát ennél a korongnál még véletlenül sem szabad elkövetni. Hihetetlen, de a legzordabb party-utóhatásokat is lebirkózza, ha érted mire gondolok. Kifogástalan trópusi hangulatot teremt bárhol, bármikor. Ez nem csak a dalok, hanem a válogatást és a sorrendet összeállító Chris Zippel munkáját is dicséri. A nevek (Aphex Twin, Coldcut, Cocteau Twins, stb.) már önmagukban garanciát jelentenek arra, hogy akár belehallgatás nélkül is hazavidd. Az pedig a leghihetetlenebb, hogy Yonderboi, a magyar színek képviseletében, két dallal is szerepel a dupla CD-n.

ÉRTÉKELÉS: **Vezetéshez a legjobb. 9/10**

>>Már megjelent>>

VARIOUS ARTISTS

The sound of a decade **(UCMG/Gong)**

Nem, nem, és még egyszer nem ! Ez nem egy újabb millennium gagyi.

Ez a kis varázsdoboz a már több mint egy évtizedes modern tánczene történetét foglalja össze.

A varázsdoboz legnagyobb mutatványa az, hogy 6 CD-t kapsz egy jobb dupla áráért. A 6 CD telis-tele van azokkal a klubhimnuszokkal, amikre nem is olyan régen még másnap délben is a hangfal tetején ugráltál. De nem csak te és az összes haverod, hanem a fél világ is. Ez a válogatás hitelesen mutatja be azt a stílust, ami a punk utáni legutolsó nagy dolog volt a XX. században. Felesleges lenne felsorolni a közreműködőket, 6 CD, gondolhatod... Armand van Helden, Hardfloor, Commander Tom, Dave Angel, Carl Cox, Marshall Jefferson...

Ismét hosszú lesz az éjszaka.

ÉRTÉKELÉS: **Nagyon veszélyes. 8/10**

HÁLÓZATI HALÁSZAT

A legfrissebb játék site-ok és hírek



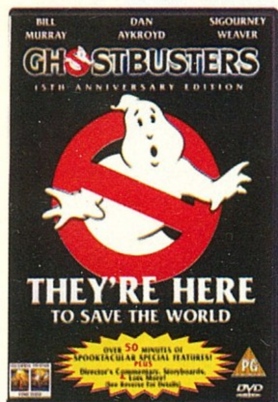
A Rockstar Games is beindította saját Web site-ját, ami jó ötlet volt tőlük. Bár egy örökkévalóság, mire letöltődik, ha már bent vagy, érdemes maradni. Nézd meg a www.rockstargames.com-on. Interjú az alapító tagokkal, zenei linkek és piacradobás előtti újdonságok. Van még itt olyan hőmérő-féle dolog is, ami az adott téma népszerűségét mutatja. Megtekintheted a Rockstar archívumban olyan hősök életrajzait is, mint Keith Moon és Don Simpson. Mondanunk sem kell, hogy képbe leszel helyezve a Rockstar utolsó kiadásaival kapcsolatban is, mint a *GTA2*, *Thrasher*, és nem tévedés, becserkészheted a *Duke Nukem* PlayStation 2 epizódját is. Ami egy nem semmi pisztolylóbálás lesz...

Okozott már néhány kellemes percet a Wu-Tang Clan hallgatása? Figyeld a tv.cream.org/boredrate/wuname/wuform.htm oldalt, és próbáld ki a Wu névgenerátort! Gépeld be a te és barátaid nevét, és megláthatod a Wu-beli megfelelőjüket! Igen, igen, olyan neveitek lesznek, mint Dependable Man Thing (Megbízható Férfi Dolog), Fish Fish Lip (Halajkú) vagy Cheeky Cop (Szemtelen Kopó) Nem igazán olyan hangzásúak, mint Wu tagoké, de azért tréfásak. tömegek majd gengeket alkot az utcára tódulnak, ilyeneket abálva, hogy „Kereslek, Ó Felf Női Testrész!"... Hát igen, lehet séges...

WuName
Dan Mayers!
your Wu-Name is
Masta Cow

WuName
Milford Coppock!
your Wu-Name is
Flippant Gambino

A HÓNAP DVD-I



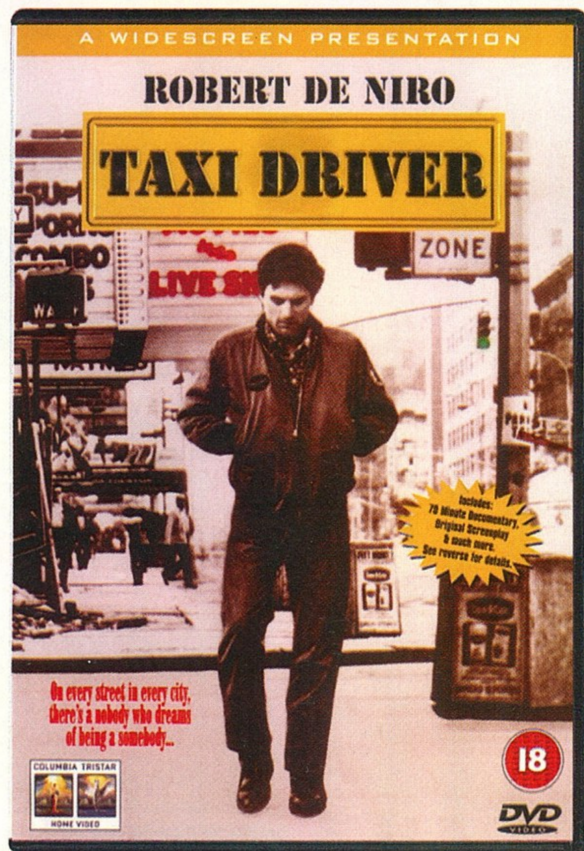
>>Megjelent a *Ghostbusters*>>

GHOSTBUSTERS

Még ennyi év után is, ha megnézed a *Ghostbusterst*, feltűnik mennyire ötletszegények mellette az idei év nagy durranásai. Bill Murray, Dan Akroyd és Harold Ramis tökéletes szereposztás volt excentrikus tudósok triójának, akik rájöttek arra, hogy a szellemirtás akár profitáló is lehet. Megalakították a Ghostbusterst, afféle szellemveszély-elhárító szolgálatként. A digitálisan újramasterelt DVD változat már önmagában megéri az árát, de említsük meg még a két rövidfilmet a film készítéséről, az elő és utómunkálatokról, effektekről, szakértői kommentárral. A '80-as klasszikus popcorn-mozi, a *Ghostbusters* elmulaszthatatlan DVD-n. **NJ**

EXTRÁK: **Forgatókönyvek, fotók, rajzok, kimaradt helyszínek, DVD-ROM, dokumentumok, trailerek, megjegyzések és kommentárok, 3D menük**

ÉRTÉKELÉS: **A paranormális szükségletekre 8/10**



>>A *Taxi Driver* (A Taxis) megjelent>>

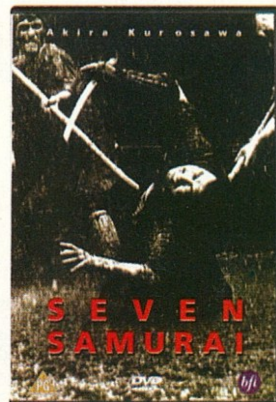
TAXI DRIVER

A *Taxi Driver* általános vélekedés szerint a legjobban sikerült darab a Scorsese/De Niro páros munkái közül. A film egy taxis életéről mesél, aki lassan az őrületbe hull. A De Niro alakította főhős elhatározza, hogy megtisztítja a várost a mérhetetlen mocsoktól és bűntől. Ami ezután következik, az a mozi-történelem legbrutálisabb részeinek sorába tartozik. Robert De Niro játéka valóban csodálatos, és megmutatkozik a fiatal Jodie Foster tehetsége is – aki egy 13 éves prostit alakít –, a film igazi fénypontja azonban Bernard Hermann fülbemászó jazz muzsikája (halála előtt az utolsó munkája), amely elegáns könnyedséggel festi alá a film kopott, fekélyes New York képét. Feketén gyönyörű darabként a *Taxi Driver* értékes költőiségével nem hiányozhat egyetlen magára valamit is adó filmrajongó gyűjteményéből sem. **NJ**

EXTRÁK: **Dokumentumok, fotók, forgatókönyv, filmográfiák**

ÉRTÉKELÉS: **Mindenképpen. 10/10**

„Feketén gyönyörű darabként a *Taxi Driver* értékes költőiségével nem hiányozhat egyetlen magára valamit is adó filmrajongó gyűjteményéből sem."



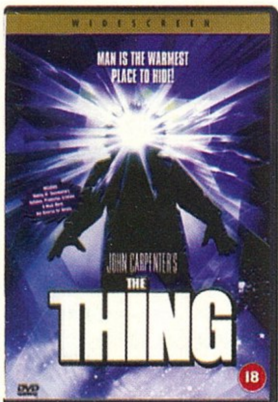
>>A *Seven Samurai* megjelent>>

SEVEN SAMURAI

Akiro Kurosawa megrendítő meséje a középkori Japánba repíti a nézőt, ahol egy szegény, rablóktól kifosztott falu történetéről beszél. A lakosok, az éhezéstől való félelemtől sarkallva elhatározzák, hogy profikra bízzák védelmüket. Kóbor szamurájok csapata segít nekik, fizetségként mindössze napi három étkezés fejében. Fantasztikus képekkel és színészi munkával a *Seven Samurai* az örök emberi értékekről beszél, mint a becsületesség, erkölcsösség, szerelem és hűség. A film felvonultatja a valaha látott legjobb harcjeleneteket, amik számos Hollywoodi és Hong Kong-i rendezőt megihlettek a későbbiekben. A digitálisan remasterelt DVD egy történész kommentárjával kiegészítve kapható. A*Seven Samurai* az akciófilmek egy kiemelkedő darabja, és a mozirajongók örök kedvence. **NJ**

EXTRÁK: **Szakértői kommentár**

ÉRTÉKELÉS: **Míves darab kardokkal 8/10**



>>A *Thing* megjelent>>

THE THING

John Carpenter remake-je, ez a klasszikus B-kategóriás mozi akár metaforája lehetne az '50-es évek Amerikájának a kommunizmustól való félelmére... Alapjaiban, a *The Thing* feszes eseményei egy Antarktiszi tudományos kutatóbázison játszódnak. Kurt Russel egy mindenre elszánt akcióhős-tudóst alakít, aki egy idegen lényt talál a hó és jég alatt eltemetve. Ez a parazita életmódú élőlény beszivárog a bázisra, és az emberiség elpusztításával fenyeget. Nem sejtve valódi természetét, a tudósok egyenként vesznek oda a lény elleni küzdelemben. A *The Thing* egy paranoid, feszült, hihetetlenül félelmetes film, drámai-horror befejezéssel. Briliáns adalékokkal a DVD-n, ez a kiadvány nem csak egy felejthetetlen klasszikust kínál. **NJ**

EXTRÁK: **Dokumentumok, kommentárok, produkciós archívum, fotók, forgatókönyvek, helyszíntervek, megjegyzések**

ÉRTÉKELÉS: **Egy igazi horror klasszikus 9/10**



>>Az *El Mariachi/Desperado* megjelent >>

EL MARIACHI/ DESPERADO

Robert Rodriguez 23 évesen debütált a filmszakmában az *El Mariachival*, '93-ban. Rodriguez művében a pisztolyok muzsikálnak, ahogy a történet folyamán egy gitárost bérgyilkosnak néznek. A mariachi végül az erőszakos kényszer hatására kénytelen elfogadni új szerepét. A *Desperado*-ban hősünk visszatér, hogy megbosszulja meggyilkolt szerelmét, s bár a második rész sokban hasonlít az eredetire, mégis szórakoztató, és angol nyelvű soundtrack társul hozzá. Antonio Banderas nagyszerű a mariachi szerepében, és Steve Buscemi derült perceket okoz a nézőknek a vérfürdők közti szünetekben. Robert Rodriguez vérfakasztása csúcsán. **JC**

EXTRÁK: **Filmográfiák, trailerek, rövidfilmek, kommentárok, zene videók**

ÉRTÉKELÉS: **Két stílusos film egyben 8/10**

SZÓRD BE

A legújabb pénzbedobós játékautomata hírek

A szerencse ismét forgandó az arcade piacon. Az Egyesült Államokbeli Midway értesülések szerint tárgyalásokat folytat a Nemzeti Vadászpuska Egyesülettel (NRA, elnök Charlton Heston) egy elkészítendő játékról, amely a cél-, és sportlövészetet népszerűsítené. A javaslat az Államokban a számítógépes játékok és az iskolai lövöldözések közötti összefüggés körüli vita nyomán vetődött fel. Közben a Midway tető alá hozott egy licenszszerződést a Championship Auto Racing Teams-szel (CART,Versenyautó Csapatok, USA székhelyű verseny szervezet) egy fantasy stílusú játékra, amely minden jelentős játékplatformon megjelenne. A pénzbedobós változat előzetese januárban várható. A másik oldalon a WMS (a Midway leányvállalata) szemétbe dobta a *Pinball 2000* koncepciót két kiadás után. Pletykák szerint egy német csapat megvenné a koncepciót, de a jövő még nem kristályosodott ki. És végül... az SNK bejelentette a





kilencedik (igen, nem tévedés) folytatást a *Fatal Fury* sorozatban. A történet tíz évvel az eredeti után játszódik, amikorra már a főhősök java jelentősen megváltozott vagy meghalt, hogy felkeltsék a játékosok érdeklődését a saga iránt. A japán rajongók eme nagyszabású epozának januári kiadása után az arcade változat is várható, talán még a tavasszal.

Lara hasonmásverseny



A közös koreográfia profikat megszégyenítően jól sikerült.

A zsűri tagjai elmélyülten figyelik a versenyzőket.



1999. december 12-én, a Budapesti Műszaki Egyetemen került sor a Lara Croft hasonmásverseny döntőjére, melynek megrendezése Magazinunk égisze alatt zajlott. A tavalyi év szeptemberében megjelent felhívásra sokan jelentkeztek. Ki azért, mert évek óta játszik a *Tomb Raider*-rel, és így jól ismeri Larát, mások barátaik unszolásának engedtek. Ami mindannyiukra jellemző volt az a határtalan lelkesedés, amivel a versenyre készültek. Mi sem mutatja ezt jobban, mint az, hogy sokan saját készítésű Lara-jelmezzel is rendelkeztek.

A 128 jelentkező közül végül a zsűri döntésének eredményeként tizen, a ti szavazataitok alapján pedig további ketten jutottak be a döntőbe.

„Laráink" számára a legnagyobb fejtörést talán az egyéni produkció összeállítása okozta. Míg a felkészültebbeknek csak annyi dolguk volt, hogy a színpadhoz igazítsák a műsort, addig a tanácstalanabbakat koreográfusunk Mihalik Boglárka vette szárnyai alá, és néhány nap alatt ők is készen álltak a megmérettetésre. Ki-ki az általa elképzelt Larát adta elő a maga választotta zene ritmusára mozogva.

A lányokról hamar kiderült, hogy amatőr létükre remek műsort tudnak értő kezek alatt összehozni. Már a próbák során sokak szeme megakadt rajtuk, és rajongótáboruk is hamar kialakult.

Dénes Tamás, a Rádió 1 hullámairól ismert jó humorú műsorvezető konferálta be a fellépő lányzenekarokat, akik a hangulat fokozására voltak hivatottak. A C'est la Vie és a Baby Sisters valóban kitett magáért, így a lányok bevonulását már egy belelkesedett közönség és jó hangulat várta.

Az egyéni előadásokat – amely hol a techno-vampot, hol az akcióhősnőt ábrázolta – közös műsor foglalta keretbe: a show kedvéért, na meg a zsűri döntésének megkönnyítendő.

A nyolctagú zsűrinek valóban nehéz dolga volt. Tagjai – Újvári Péter (UP), Szabó Zsolt lapigazgató, Héder Zoltán műszaki vezető (PSM, PCF), Haklik Márta (Attractive Elite Models), Lafka Zoltán (Sony Music), Czinege László (Hewlett Packard), Kakas Csaba (N-Tec), és Dany Géza (Virtual World) – azonban felkészülten döntöttek. Mindannyian jól ismerik Lara Croft figuráját, így nem meglepő, hogy hamar közös álláspontra jutottak.

Az eredmény kihirdetéséig a Forsyte zenekar szórakoztatta a közönséget, majd a lányok közös bevonulása után a műsorvezető kihirdette az eredményt.

Az előkészületek: sminkes, fodrász, interjúk...

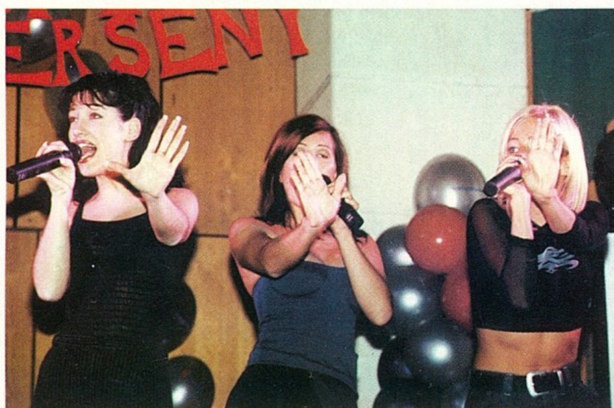




A pontszámok összegzése. Ki lett az első?



A PlayStationök boldog tulajdonosai.



A rendezvény fellépőinek egyike, a Baby Sisters.

A verseny első helyezettje Fésüs Virág lett, aki Vilonyáról jött a megmérettetésre, és egy PlayStationnel valamint pénzjutalommal gazdagabban utazott haza. A második Mogyoróssy Diana lett, aki egyébként a ti döntésetek eredményeként, az Interneten leadott szavazatokkal jutott a döntőbe. Ő is a zsűri elnökétől, Újvári Pétertől vehette át pénzjutalmát és a megérdemelt konzolt. A harmadik, Eszenyei Olga a helyezésért járó pénzjutalom, és PlayStation mellett az Attractive Elite Models különdíját is elnyerte.

A rendezvény ideje alatt leadott közönségszavazatok legtöbbjét Szmrecsko Nikolett kapta, így ő is konzoltulajdonossá vált.

A záróképet az UP együttes fellépése adta, ahol is Peti a lányok bevonásával táncolt a színpadon.

Az esemény remek hangulatban zajlott, amit mi sem jelez jobban, mint az, hogy a rendezvény végén olyan döntősök is köszönetet mondtak nekünk a részvétel lehetőségéért, akik nem kerültek az első három helyezett közé.

Több olyan visszajelzés is érkezett hozzánk, akik szerint Laráink profi modellek voltak, olyan jól néztek ki és mozogtak a színpadon... Nos szerintem ennél nagyobb dicséretet nem is kaphattunk volna!

Klausz Anikó

Virág előadása fejlett hasizomzatot kíván.



Az esemény jó hangulata szervezőkre, versenyzőkre egyaránt átragadt.



Levélcím: Computer Média Kiadói Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141.
E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

ÜNNEPI LEVÉLFOLYAM, MELYEKBEN RENGETEG JÓKÍVÁNSÁGOT KAPTUNK TŐLETEK * SZTÁR LEVÉL ISMÉT CRASH KÉPPEL * A HELYES MEGFEJTÉSEK A BUTIK PÁLYÁZATÁRA



VÁGJUNK BELE

Mármint az új évezred első levelezési rovatába. Úgy tűnik, a világvégére ismét várnunk kell – amennyiben persze megjelenik ez az újság... A rossz hír az, hogy a hangzatos dátumok, az 1999. 09. 09 meg a 2000 hajnala már elmúltak baj nélkül, így aztán nehéz lesz megint pesszimista jóslatokat valamely évszámhoz kötni... Hagyjuk is a számmisztikát, inkább olvassunk bele egy kedves levélírónk jókívánságaiba, mert ezekből soha nem lehet elég:

„Tisztelt Szerkesztőség!

Ezúttal szeretném Nektek megköszönni az elmúlt 6 hónap munkáját, hiszen Ti voltatok azok, akik minket, Olvasókat megfelelően és színvonalasan elkalauzoltatok a PlayStation világában. Őszintén remélem, hogy a következő évezredben is tartjátok a színvonalat, s ehhez szeretnék kitartó és örömteli munkát kívánni. Természetesen a Szerkesztőség összes tagjának és családtagjainak
Kellemes Karácsonyi Ünnepeket
És Békés, Boldog, Örömteli Új Évet Kívánok!"

Tóth Dénes, Kecskemét

Ez a levél igazán kedves volt – őszintén köszönjük a jókívánságokat, amit a teljes szerkesztőség megkapott, és kívánunk neked is sikeres, boldog új évet! A Karácsonyi jókívánságokról már lekéstünk... Egyébként Dénes levele egyedülálló volt abból a szempontból is, hogy nem kért a végén kódokat! Ilyen eddig még nem volt! (Amivel persze senkit sem akarok a kód kérésről lebeszélni, hiszen azért vagyunk, hogy segítsünk). A szívmelengető sorok után következzen valami hasonló, egy apró, orvosolandó problémával fűszerezve:

„Nekem az a véleményem a PSM-ről, hogy nagyon-nagyon jó! Eddig megvan az összes szám, igaz hogy a 02-es demo lemeze eltört (na itt van a probléma elrejtve!! – szerk.) *de nem búslakodok. Amikor meghallottam, hogy végre van a sok PC-s újság között egy PlayStation újság is, akkor majd kiugrottam a bőrömből, mindjárt rohantam az újságoshoz, hogy megvegyem. Azt szeretném kérni tőletek, hogy írjátok meg nekem a címemre, hogy hol tudnám megvenni a TARZAN-t mert én eddig nem találkoztam vele sehol. Pedig annyira tetszik nekem a játék, a demo lemezen lévő pályát már át is vittem, és a bonusz-szörfözés is nagyon tetszik.*
Előre is köszönöm!"

Vas Zoltán, Veszprém

Kedves Zoltán, a demo CD-t már postázzuk is a címedre, hiszen egy ilyen hűséges Olvasóért ez a legkevesebb, amit megtehetünk. A TARZAN-nal kapcsolatban, ami tényleg fantasztikusan hangulatos és szórakoztató játék, azt tanácsolhatom, hogy lapozd fel a Butik oldalt, ahol a figurákat felajánló cégek is árulnak játékokat, valamint a régebbi számok hirdetőit hívd fel telefonon, akik nyilván illetékesek játékügyben, és ha nem is forgalmazzák pont azt, de felvilágosítással szolgálhatnak.

Ismét van egy névtelen levélírónk is, bár a médiák már eleget szajkózták, hogy a borítékra írjátok rá neveteket és címeteket, de sebaj. Kiragadok belőle néhány sort:

„(...) Az RTL Klub csatornán láttam a Lara Croft hasonmásverseny döntőjét, de csak nagyon rövid ideig mutatták a nyertes lányt. Mivel én sajnos nem voltam ott, de érdekelne a győztes, az lenne a kérésem, hogy ha lehet közöljék le a fotóját! Kíváncsi vagyok, mennyire sikerült hasonló megjelenésű hölgyet találniuk. (...)"

Kedves Zsolt, (a vezetéknevet az aláírásban nem tudtam kibetűzni, bocs) a leveledre válaszként annyit: lapozz a 88. oldalra, ahol egy riportot találsz a rendezvényről. (Szeretem az ilyen könnyen megoldható kérdéseket!)

Most pedig Fortuna istennő kegyeltjei következnek; vagyis a nyolc szerencsés a SZTÁR LEVÉL íróján felül, akik jó megfejtést küldtek be, és figurákat nyertek – azaz levelükben Laguna Loire-t nevezték meg, hiszen ő volt a Butik pályázatának helyes megoldása:

SZTÁR LEVÉL

„Kedves PSM!

A ti újságotok a legjobb! A leírások igazán frankók, a CD-n mindig jó játékok vannak, a kódok pedig nagyon sokat segítenek! Én rendszeresen veszem az újságot és mindig meg vagyok vele elégedve. Nekem sok kedvenc játékom van, pl.: Tomb Raider, Crash Bandicoot. Már régóta fáj a fogam egy Lara Croft figurára. Igazság szerint az összes többi játék közül a Tomb Raidert szeretem a legjobban. Mellékelek egy rajzot és egy verset, remélem tetszik! Egyébként a Butik rovatban lévő Final Fantasy szereplő neve: Laguna Loire.

Üdvözlettel: Tarnai Tamás
Vértesacsa"

Mit is mondhatnék? Nem csak kép, vers, és jókívánság egy hűséges Olvasótól, de még helyes megfejtés is! Ez egy igazi telitalálat, aminek jutalma nem is maradhat el! Kedves Tamás, további kellemes időtöltést a §PSM lapjait forgatva, sok sikeres végigjátszást, és minden jót – de hogy ne csak a szavaknál maradjunk, fogadj el tőlünk egy motoros Lara figurát is!

Az én nevem Crash,
A fejem nem üres.
Ezért a PSM-et olvasom,
És nektek is ezt ajánlhatom.



Íme Crash motoron
– ahogyan Tamás beküldte

Hangódi Csaba, Budapest
– Solid Snake-et
Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa
– Droid Starfightert
Kádár Tamás, Budapest
– Anakin ceruzatartót
Veres Péter, Budapest
– Droid-kulcstartót
Tvódy Tamás, Budapest
– Darth Mault
Kocsi Ilona, Székesfehérvár
– Devil Jint
Kiss Ferenc, Pécs
– ál-Furbyt nyert, még
Murányi Mózes Márton, Budapest – kérésének megfelelően Laguna Loire-t kapja.

Végül az Igazság Fájl rovat íróját, Halmavánszki Tibort, Halásztelekről, a Quake II. Jungle Marine figurával lepjük meg, köszönetképpen a sztoriért. A megfejtésekkel kapcsolatban annyit még elmondanék, hogy talpraesettebb megfejtőink már egy ideje felírják a megfejtés mellé, hogy amennyiben őket sorsoljuk ki, melyik ajándéknak örülnének a legjobban. Ez mindenkinek javasolt!
További kellemes PSX-ezést kívánok mindenkinek, a demo CD igazán jó – vágjatok bele, találkozunk a következő hónapban, újabb ajándékokkal, levelekkel és miegyébbel; írjatok!

Írjatok!

nekünk az Igazság Fájl rovatba, a Butik pályázataira, vagy akármi másról a Visszhangba! E-mail-eket is szívesen látunk, a címek a rovat tetején olvashatók. Az egyéni, ízléses és érdekes tartalmú levelek a hónap SZTÁR LEVELeként külön ajándékot érdemelnek.

zleld meg a Valóságot



Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

- perbike World
ampionship futamok
zési és gyakorlási lehetőséggel.
- különböző világbajnoki pálya.
- hetetlenül valósághű verseny,
nely a Castrol Honda versenyistálló
mogatásával jött létre.

- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!







www.thq.co.uk

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

PRIVÁT PSM PIAC

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,
MEMÓRIÁT, RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
JÁTSZÓTÁRSAT KERESEL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK **INGYENES** HIRDETÉSI LEHETŐSÉG
20 SZÓIG!

E-MAIL: HORVATHH@DCCD.HU
TEL.: 06-1-457-1135

Keresem a
Resident Evil: Director's cut
leírását.
Aki tud, segítsen!
Cím: Nádasi Ferenc, 8473 Gyepűkaján, Kossuth u. 7.

Segítek bárkinek teljes leírásokkal, kódokkal,
trükkökkel, térképekkel!
Vásárolnék eredeti PSX-játékokat 6000 Ft-ig.
Váradi Ferenc
8473 Gyepükaján, Kossuth u. 7.

Keresem eredetiben
a ***Brokensword*** és a ***City of the lost children*** játékokat megvételre.
Pallós Gábor, tel.: 06-23-414-894

G-POLICE, TOMB RAIDER II., FAMILY WARS
játékaimat eladnám vagy elcserélném!
TEL.: 36-30-227-8420

LETÖLTÉS

A VÉGTELENEN TÚL... KÓSTOLJ BELE A 07-ES CD ÉDES ÖRÖMEIBE

PSM EXKLUZÍV!





SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Játékosokat keresünk. Feltételek: hidegtűrés, tudjon gyors autókat vezetni, kényelmetlen ruhákat és mindenféle hasonló izgalmakat (el)viselni.

Ha úgy gondolod, megfelelsz a fentieknek, akkor ezt a CD-t neked találták ki. A *PSM* egy hatalmas lépést tesz vissza az időben, hogy újra megnézhesse az olyan klasszikusokat, mint a *Centipede* és a *PacMan*, és el kell ismerni, hogy Pac valóban visszatért...

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo elindításához az ⊗-et használhatod - némelyik demo után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Csak zörgesd odébb a seprűt, és egyből rálelsz Bo Peep-re – elveszett bárányait akarja megkerestetni veled.

Toy Story 2

■ KIADÓ:	Activision
■ MŰFAJ:	3D platformer
■ PROGRAM:	Játszható demo

Hogyan lehetne stílusosabban átlépni az új évezredbe, mint magával az elragadó űrhajóssal? – Mr. Buzz Lightyearról van szó, aki a 90-es évek hőse, minden ifjonc példaképe. Sikerült nektek szereznünk egy demot, ami akkora, hogy még az öreg Jimmy Saville sem igen tudná elfüstölni... Éppen egy válság közepébe csöppensz bele, mikor is Woodyt elrabolta Al, a játékgyűjtő, és egy autó csomagtartójában végezte, hogy az idők végezetéig ott is maradjon. Neked és Buzznak kell őt megmenteni. Andy házában kezdesz, a teljes verzió szintén. Keresd meg kint Rexet, ő sok hasznos tippel szolgál majd, ezután fedezd fel a ház többi részét (a padlást, a garázst és a pincét is beleértve); meg kell találnod majd néhány rejtett tokent.



Image © Disney / Pixar

Buzz agilis srác, úgyhogy figyelj azokra a helyekre, ahova mászással, csúszással, ugrással, tologatással lehet eljutni!

■ Irányítás:
- ◎ pörgés/taposás (ugrás közben lenyomva tartva erőgyűjtés pörgő támadáshoz)
- ▢ tűz (lenyomva tartva lövés energiájának növelése)
- ⊗ ugrás
- L1 nézetváltás
- L2 kamera balra forgatása
- R1 célpont befogása/állapotkijelző
- R2 kamera jobbra forgatása
- ↑ ↓ ← →: Buzz mozgatása

■ Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban barátaid – Bo Beep, Mr Potato-Head, Rex (a műanyag dino), Slinky Dog, Hamm – is láthatók lesznek, azonban ős-riválisoddal, a gonosz Zurg-gal egyedül kell megküzdened.

■ További info:
A *PSM* a *Toy Story* dobozába kukkant a 36. oldalon.







A rámpánál nem nehéz légdeszkázni – csak ingázz a pálya két széle között, és az így nyert extra magasság sokat segít majd a speciális trükkök kivitelezésében.









Poligonellenfeleid nem egészen azok a vérpofík, akiket várnál. Az igazat megvallva néha teljesen bénák; vigyázz, nem egy alkalommal próbálnak majd meg magukkal sodorni. Elkerülő hadműveletként kormányozz minél messzebb tőlük...

MTV Snowboarding

- **KIADÓ:** THQ
- **MŰFAJ:** Snowboard szimulátor
- **PROGRAM:** Játszható demo

Vegyél fel 140-es derékbőségű farmert, apró méretű cipőt, és bukót, amely úgy áll rajtad, mintha azzal születtél volna – ha mindez megvolt, készen állsz az *MTV Snowboarding*-ra. A tegnapi időjárás-jelentés óta nem tisztelte meg ennyi hó a képernyőnket...

A demoban a gyakorló (Training) mód kipróbálására nyílik lehetőség, a hamvas arcú Annával, vagy a kőkemény Mitchcsel. A játékos kiválasztása után a norvégiai pályán kell végigmenni, az ennek végénél elhelyezkedő rámpánál pedig trükközési képességeinket tehetjük próbára.

Irányítás:

△	„orr" – trükk (levegőben)
○	helyzetváltoztatás (levegőben)
○	„dinnye" trükk (levegőben)
⊗	ugrás/trükk előkészítése (levegőben)
⊗	„dinnye" trükk (levegőben)
□	ollie/ugrás a korlátra (földön)
□	„néma" trükk (levegőben)
R1	éles kanyar jobbra (földön)
R1	forgási sebesség növelése (levegőben)
R2+□	„indy" trükk
R2+W	„nukleáris" trükk
R2+○	„romlott hal" trükk
R2+⊗	„biztonsági öv" trükk
L1	éles kanyar balra (földön)
L1	forgási sebesség növelése (levegőben)
L2+⊗+□	Különleges trükk 1
L2+⊗+○	Különleges trükk 2

Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban 46 egyedi pálya kipróbálására van lehetőség, olyan neveket szerepeltető zenei aláfestéssel, mint a Ministry és a Fear Factory; saját park létesítésére is van lehetőség.

Sled Storm

- **KIADÓ:** Electronic Arts
- **MŰFAJ:** Hósikló szimulátor
- **PROGRAM:** Játszható demo

Amikor a *Sled Storm* átrobbant a levelesládánkon, egyből tudtuk, hogy itt szó sem lesz kényelmes cirkálásról, hanem kőkemény száguldásnak nézünk elébe; mindenki ragadja meg a sapkáját, ha az EA szánkójába akar beszállni. Válaszd ki a neked szimpatikusabb versenyzőt – Tracey gyors, és könnyen kezelhető, míg Jay, bár jelentősen instabilabb és lassabb, sokkal ügyesebb trükköket tud. A legjobb, ha úgy mész végig a pályákon, mintha bicikliznél, és bedőlsz a kanyarokban.

Irányítás:

↑	dőlés előre
↓	dőlés hátra
←	fordulás balra
→	fordulás jobbra
SELECT	kameraváltás
START	szünet
□	fék
○	helyzetváltoztatás
⊗	gyorsítás
L1	erős dőlés balra
R1	erős dőlés jobbra
L2+R2	egyszerű trükkök
L2+↓	kéz nélkül
R2+↑	láb nélkül
R2+←+↑	sarokemelés
L2+△	hátranézés

Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban 14, rövidítéseket, és kellemes izgalmakat tartogató két-és négyjátékos módot tartalmazó pálya játszható.



A *V-Rally 2* kormányzása néha nagyon érzékeny, így érdemesebb eleinte lassabban haladni, és a pálya megismerésével arányban fokozatosan növelni a tempót.

V-Rally 2

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	Autóverseny
■ PROGRAM:	Játszható demo

Minden idők legjobban várt demoinak egyike végre megérkezett. Mit is mondhatnánk? Sajnáljuk, hogy ilyen sok időbe került, de biztosak vagyunk benne, hogy a várakozás minden egyes perce megérte.

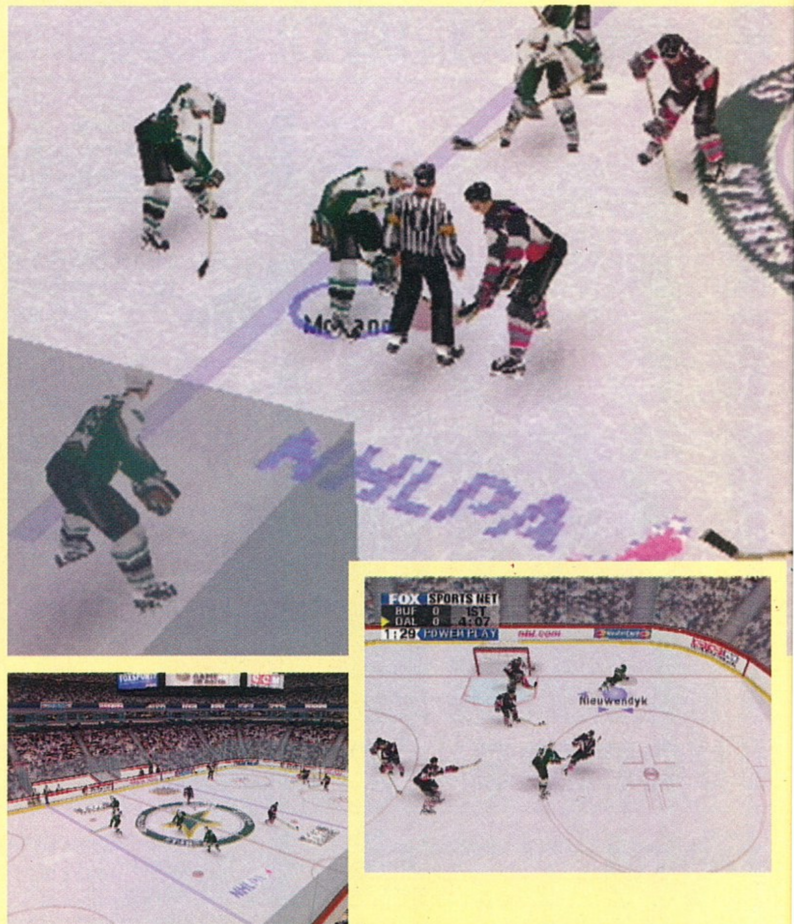
A demoban a *V-Rally 2* korzikai szakaszát próbálhatod ki. Nagy kihívást jelentő pálya, ahol még a legkiválóbb versenyzők is hibázhatnak. Az igazi versenynek megfelelően a legkisebb hiba itt is fejreállást okozhat.

■ **Irányítás:**

- START – szünet
- ← – kurzor balra
- → – kurzor jobbra
- L1 – visszapillantó tükör
- L2 – sebességváltás le
- R2 – sebességváltás fel
- △ – kameraváltás
- ○ – kézifék
- ⊗ – gyorsítás
- □ – fék (lenyomva tartva tolatás)

■ **Egyéb jellemzők:**
A teljes verzióban 16 autó szerepel a világbajnokságból, 12 ország több, mint 70 különleges pályájával, négy játékos móddal, és egy pályaszerkesztővel.

■ **További info:**
Teljes leírás a *PSM01*-ben.



A gép által irányított csapat elég gonosz, úgyhogy keménynek kell lenned. Emlékezz: ha győzni akarsz, támadj, támadj, támadj.

NHL Champ 2000

■ KIADÓ:	Activision
■ MŰFAJ:	Jégkorong szimulátor
■ PROGRAM:	Játszható demo

Újra a kedvelt téma a 07-es CD-n az Activision jóvoltából. A demoban a vendég – Sabres – vagy a hazai – Stars – csapat színeiben játszhatsz. A tempó pörgős, úgyhogy rendesen oda kell figyelni, és érdemes olvasgatni a képernyőn megjelenő tippeket is. A visszajátszások eloszlatnak majd minden félreértést, és ahogy ezek a srácok játszanak, szükséged is lesz erre. Ha azonban az egész túl soknak tűnik elsőre, beülhetsz a kispadra, hogy végignézd, ahogy a gép által irányított ellenfelek gyilkolásszák egymást.

■ **Irányítás:**

• Támadás
- ↑↓←→ – játékos/passz irányítása
- △ – gyorsítás
- ○ – erős lövés
- □ – gyengébb lövés
- ⊗ – passz
- L2 – emelt passz
- R2 – ejtett passz

• Védekezés:
- ⊗ – játékos kiválasztása
- ○ – lökés
- □ – szerelés/lövés blokkolása
- △ – bodycheck/gyorsítás
- L2 – korcsolyázás hátra

■ **Egyéb jellemzők:**
A teljes verzióban 28 hivatalosan bejegyzett csapat közül választhatsz, akiket észbontóan jó grafikával modelleztek. A közvetítések hangulatát visszaadandó, az Activision több kamera-nézetet, statisztikákat, valós idejű kommentárt is beleépített a játékba, olyan érzést keltve ezzel, mintha a saját közvetítésedet irányítanád.

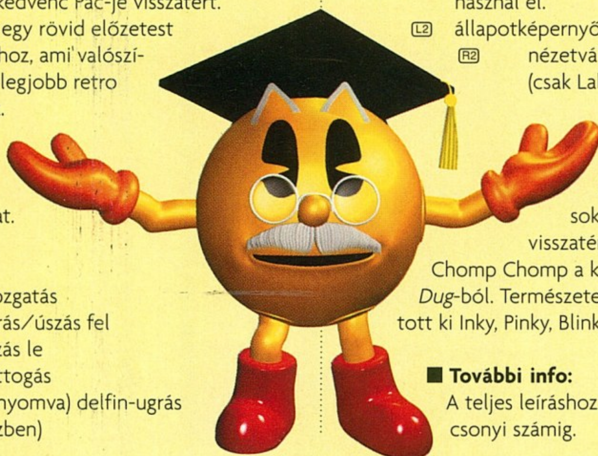
■ **További info:**
Rongyolj vissza a karácsonyi számhoz, a teljes leírás végett...

CD-MELLÉKLET

Pac-Man World

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Retro platformer
- **PROGRAM:** Játszható demo

Mindenki kedvenc Pac-je visszatért. A demo egy rövid előzetest nyújt ahhoz, ami valószínűleg ez eddigi legjobb retro feldolgozás lesz. Próbáld ki a Labirintus (Maze) és Történet (Quest) módokat.

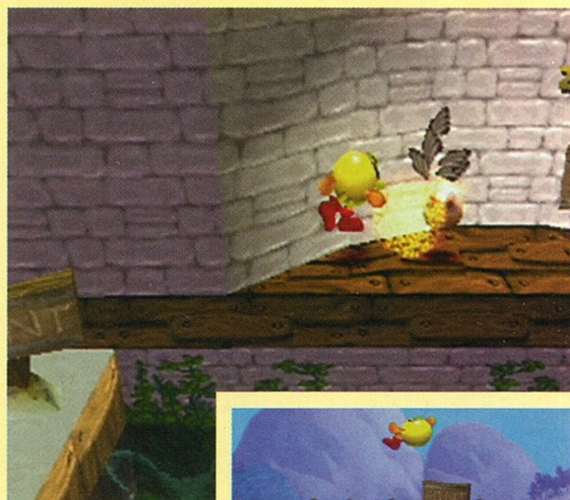


Irányítás:

↑↓←→ mozgatás
⊗ ugrás/úszás fel
△ úszás le
⊗⊗ pattogás
⊗ (lenyomva) delfin-ugrás (vízben)
□ hátra forgás
○ Pac-Dot támadás
○ (lenyomva tartva) szuper Pac-Dot támadás. Ez 10 Pac-Dot-ot használ el.
L2 állapotképernyő
R2 nézetváltás (csak Labirintus-módban)

Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban sok klasszikus karakter visszatér: Ms. PacMan, Chomp Chomp a kutya, Pooka a *Dig-Dug*-ból. Természetesen nem maradhatott ki Inky, Pinky, Blinky és Clyde sem.

További info:
A teljes leíráshoz rágj vissza a karácsonyi számig.



A Pac-Dot-ok (Pac-pontok) ellenfelekre való hajigálásra és ládák kinyitására egyaránt megfelelnek. A pattogással lehet a kapcsolókat aktiválni.

Worms Armageddon

- **KIADÓ:** Hasbro
- **MŰFAJ:** Stratégia
- **PROGRAM:** Játszható demo

Élvezd újra a Worms gyönyöreit egy- vagy többjátékossal, illetve a küldetésekben. Hatalmas arzenálod tovább bővült a régi kedvencek mellett néhány újdonsággal, mint például Jet Pack és Bűzös Borz..

Irányítás:

↑↓←→ kukac mozgatása
SELECT fegyverválasztás
START szünet/kilépés a menüből
⊗ lövés/fegyver kiválasztása
△ ugrás 1
○ ugrás 2
L1 ugrás/platform forgatása/légicsapás
L2 időzítő beállítása/platform forgatása/légicsapás
R1 név részletességi szintje
R2 kukac kiválasztása

Egyéb jellemzők:
A teljes játékban 55 fegyver és 40 küldetés van.

További info:
A játék leírása a *PSM* karácsonyi különszámában található.



Fegyverek és eszközök egész arzenálja áll rendelkezésedre. Próbáld ki a nindzsa-kötelet vagy a légsűrítéses fúrót...

Centipede

- **KIADÓ:** Hasbro
- **MŰFAJ:** Retro lövöldözős
- **PROGRAM:** Játszható demo

Egy másik arcade klasszikus kel újra életre színes gombák erdejében. Elég egyszerű – lőni kell...

Irányítás:

↑↓←→ ágyú mozgatása
bal kar/jobb kar: ágyú mozgatása
⊗ menüpont elfogadása és lövés a főfegyverrel
□ lövés a speciális fegyverrel, arcade módban hajó gyorsítása
○ ugrás
△ kilépés a menüből/Wally – nézet
L1 oldalazás balra
L2 spec fegyverek közti lapozás
R1 oldalazás jobbra
L2 spec fegyverek közti lapozás
START szünet
SELECT kameraváltás

Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban négy világ huszonhárom pályáján játszhatsz.

További info:
Rohanj tovább a 57. oldalra a teljes leíráshoz.



A gombák megvédenek, ezért ne bántsd őket.

A z ehavi Letöltés csemege a játékkedvelőknek. Csak válaszd ki a Download-ot a demo CD-n, és az adatok máris a memóriakártyádra kerülnek – az idők végezetéig megtarthatod őket.

Tekken 3

A verekedős játékok királya most a tied lehet, az összes létező karakterrel.



WipEout 2097

Klasszikus jövőbeli cucc, a végigvitt játék lehetővé teszi az összes jármű vagy pálya kipróbálását.



G-Police: WOJ

Ha gondjaid vannak a jövő törvényének betartatásával, ne aggódj; a *PSM* segítsége kéznél van.



Crash Bandicoot 3

Elérheted azt a pályát, amelyiket csak akarod.



Kingsley's Adventure

A lovaggá válás titka csak egy karnyújtásnyira van...



Videó Galéria

VESS EGY RÖVIDKE PILLANTÁST ARRA, HOGY MIT TARTOGAT A JÖVŐ A PS SZÁMÁRA – A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL



Space Debris

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Űrhajószimulátor
- **PROGRAM:** Videó

E gy újdonság a SCEE-től – az első pillantás a futurisztikus, küldetés-alapú űrbeli lövöldözősre. Tartsd nyitva a szemed – további infok és játszható demo is várható...

Gran Turismo 2

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Versenyszimulátor
- **PROGRAM:** Videó

T udjuk, hogy már régóta várjátok, de hogy még egy kicsit felcsigázzuk az érdeklődést, itt egy újabb látkép a *GT2*-ről, a Propellerheads húzós zenei aláfestésével.







Ace Combat 3: Electrosphere

- **KIADÓ:** SCEE
- **MŰFAJ:** Légi csata
- **PROGRAM:** Videó

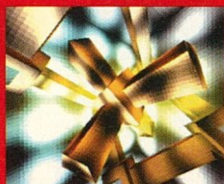
A Namco sikeres *AC* sorozatának harmadik tagja, amelyben különböző stílusú küldetések szerepelnek, köztük a párharc, földi célpont támadása, nagy magasságú- ill. alacsonyan, kanyonokban játszódó üldözések, éjszakai és nappali időszakokban egyaránt. Vess egy közeli pillantást arra, hogy mi áll az üzletek polcán, de azért még ne rohanj megvenni... Khm...



A KÖVETKEZŐ HAVI DEMO CD-N

TÖBBEK KÖZÖTT...

- **MUSIC 2000**
- **ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE**
- **F1'99**
- PLUSZ: **EAGLE ONE: HARRIER ATTACK, GRAN TURISMO 2** (EXKLUZÍV VIDEÓ) **MICRO MANIACS** ÉS MÉG SOK MÁS...









A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

VÉGRE KIDERÜL, KI LESZ A JÁTÉK FŐHŐSE, DE NICK A FÜLÉN ÜL, ÉS AZ IRODÁBAN ALSZIK…



Mi a helyzet, érdekel a folytatás? Igazán megtisztelő, hogy immáron harmadszorra is velem tartasz az enyhén zegzugos Játékfejlesztők Utcáján tartandó sétámon. E havi kínálatunk: kemény döntések, kemény ivászatok, és semmi tűzijáték. Olyan az egész, mint egy rész a *Szomszédok*ból. Majdnem.

November 5. Péntek délelőtt
A csapat összeül egy egész napos fejlesztői konferenciára. A fél tízes kezdéskor Phil, a főnök meglóbálja a mobiltelefonját, és bejelenti, hogy ez lesz az egyetlen kapcsolatunk a külső világgal egészen addig, amíg ki nem találjuk, ki lesz a *Játék* főszereplője. Mike, az új játéktesztelő megkérdezi, hogy kimehetünk-e majd közben WC-re – az arca meglehetősen rémültnek tűnik.

11 óra felé a dolgok letisztulni látszanak. Az egyik alternatíva Lothar, a szakadt kinézetű, sört vedelő kutya, aki csontokkal hajigálja a rosszfiúkat. A másik Gombóc, a macska, aki némileg kifinomultabb, és – ki tudja, miért - még egy fúvócsővel is el van látva. Az eredeti terv az, hogy Gombócnak meg kell mentenie a barátnőjét valami lökött kutya fogságából. Furcsa módon csak nekem és Philnek vannak kifogásaink ez ellen az elcsépelt ötlet ellen.

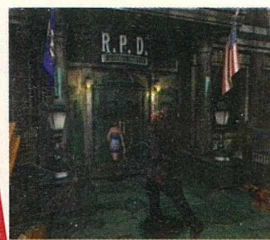
Én Lothart támogatom: kemény fickó, szivarozik, és még Popeye-re is hasonlít egy kicsit. Ugyanis a szanaszét szórt kutyaeledel-konzervek olyan hatással vannak rá, mint Popeye-re a spenót. A kutyaeledel ízétől függően Lothar vagy megnő és megerősödik, vagy összemegy, és mindenféle kis résbe befér. Mike, miután sikeresen telefirkálta a jegyzettömbjét, megkockázatja, hogy Lothar jó ötletnek tűnik.

November 5. Péntek délután
Miközben a Phil által rendelt szendvicseket majszoljuk, a grafikus Keith megjegyzi, hogy ha hamarosan nem jutunk dűlőre ezzel a dologgal, le fogjuk késni az esti tűzijátékot. Ettől függetlenül is feszült vagyok egy kissé, ugyanis kiraktak minket az albérletből Őrült Ed hálószobai őrjöngésének köszönhetően. Új lakás még nincsen, de semmi baj – találtam egy olcsó ágybérletet. Végül, úgy 3 óra felé Phil szavazást rendel el, amit Lothar könnyedén megnyer. „Kutya szerencse!" – jegyzem meg, de senki sem nevet. Phil feloszlatja a gyűlést, és célba vesszük a Szomjas Teve nevű szórakoztatóintézményt.

November 6. Szombat
Rossz éjszaka után rossz reggel. Mike meglehetősen berúgott az éjjel, és egyfolytában a szép színes öngyújtójával volt elfoglalva. Ennek az lett a vége, hogy leégette vele egy nő haját. Kipakolok a lakásból, és beköltözök az ágybérletbe. A szobában elég furcsa szag terjeng, és a nap nagy részét azzal töltöm, hogy Lotharról készítek vázlatokat. Nem túl kellemes időtöltés.

November 8. Hétfő
Lothar él! Reggel Keith megmutatta a vázlatait, és sokkal jobbak az enyémeknél. Felgyorsultak a dolgok – velem együtt. Otthagytam az ágybérletet, fogtam a hálózsákomat, és beköltöztem a hűtőgép melletti alkóvba. Kicsit kényelmetlen, de valószínűleg csak pár napig tart, szóval ki fogom bírni – bár kicsit idegesítő, hogy a srácok állandóan Gombóc képeit ragasztgatják a hátizsákomra. ■

KÖVETKEZŐ HÓNAP: Elkészült a demo (Tényleg!), és egy kis szerencsével még bemutatót is írhatok a *Játék*-ról. Az egyetlen baj, hogy nincs még címe...



A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

ISMÉT LEHET RÉMÜLDÖZNI – A *RESI* VISSZATÉRT A HALÁLBÓL. RONDÁBB, MINT VALAHA – EXKLUZÍV BEMUTATÓ.

PLUSZ! *Die Hard Trilogy 2* – teljes bemutató • A *PSM* felkutatja az eltűnt játékot… • *Unreal* – Exkluzív hírek • PlayStation 2 update • *Ace Combat 3* – bemutató és játszható demo • A Bitmap Brothers kulisszatitkai • *Speedball 2100* • Játszható *F1 '99* demo • …és még sok más!

A KÖVETKEZŐ SZÁMOT KERESD FEBRUÁR 14-ÉN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL

West Multifilter

AMERICAN BLEND

West

Full Flavor
Multifilter

38/1996. FM-NM-IKIM rend. 9.§.h/1.pont:
A DOHÁNYZÁS KÁROS AZ EGÉSZSÉGRE

TEST IT.

Az 1997. évi LVIII. törvény 13. §-a:

A dohányzás súlyosan károsítja az Ön és környezete egészségét